PROTECŢIE TOTALĂ - OPT SOLUŢII FIREWALL GRATUITE ÎN TEST

80

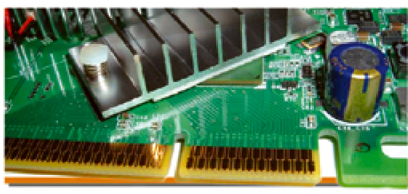
OCT '06 • 116 PAG • 7,5 LEI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

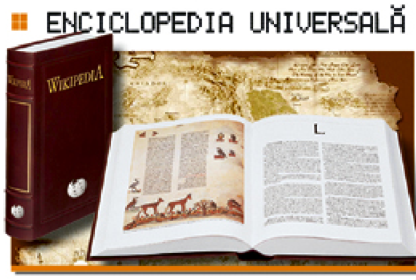
AGP LA FINAL DE CARIERĂ

ULTIMA GENERAȚIE ÎN TEST



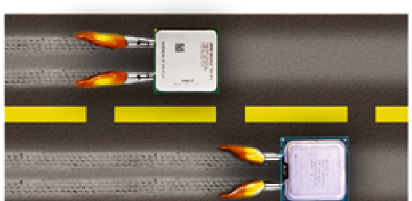
WIKIPEDIA

ENCICLOPEDIA UNIVERSALĂ



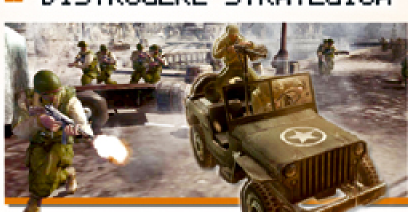
DUAL CORE DE BUGET

PERFORMANȚĂ PRIN OVERCLOCKING



COMPANY OF HEROES

DISTRUGERE STRATEGICĂ



CAROSERII PENTRU PC CARCASE ATX

21 DE SOLUȚII CU DESIGN DEOSEBIT



Fiabilitatea consumabilelor HP dovedită prin testul QualityLogic

BROKEN SWORD 4 - LEGO STAR WARS II - CALL OF JUAREZ - FLATOUT 2


KWORLD
Creating digital life!
-Doar dragostea noastra..
E păcat
să pierzi ...
Stand alone Display 16:10
rezolutie 1680*1050
world 1st!
1680LCD TV BOX 99$
Digital+Analog USB
Tuner de doar 10cm!
DVBT-310U 65$
Prelucrari in format video.
Soft special + video bay.
VIDEO MAGICIAN 99$
Digital+Analog PCMCIA
TV Tuner cu antena speciala
NB-TV220 89$
De ce alegi KWorld?
Orice TV Tuner are telecomanda
Inchizi calculatorul din telecomanda
S.R.P.O. (Schedule Record in PC Power-Off Mode)
Playback and Time Shifting
PIP (Picture-in-Picture), teletext, stereo FM
numeroase premii la concursuri si teste
soft autentic si suport software permanent
garantie 3 ani si servicii de postgarantie
Produse
Digital + Analog
Digital
Analog
Satellite
PCI Express
HARDWARE Mpeg
Editare Video
Multe alte produse multimedia
Preturi end-useri, fara TVA.
KWORLD
KWorld este distribuit in Romania de Quartz Computer, Bd. Iuliu Maniu 1-7, Facultatea de Electronica
si Telecomunicatii, Corp A, parter. Tel/Fax: (021) 316 96 63; 316 96 64. Detalii la: www.quartz.ro.
Quartz computer

NOKIA
N93



Nokia N93. Filmează-ţi povestea.

Acum poţi să-ţi spui poveştile la calitate DVD cu noul Nokia N93.
Povesteşte sau vizionează poveştile celorlalţi pe www.nokia.com/thenextstory
Care va fi următoarea ta video-poveste?

Nokia Nseries.
See new. Hear new. Feel new.

Club NOKIA
Înscrie-te şi bucură-te de avantaje la www.nokia.ro/clubnokia

ZEISS
Carl Zeiss Optics

NOKIA
Connecting People

Copyright © Nokia 2006. Serviciul Nokia pentru clienţi (021) 407.75.05. Apel cu tarif normal.

ECHIPA

Redacția

Cristian Agatie **redactor-şef**
Ştefan Matei **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Dorian Prodan **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Daniel Ion **editor CD/DVD**

Concept grafic

Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
București 4
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2005



Monopol sau nod în papură?

Este binecunoscut războiul, în care sunt implicați în Europa, Microsoft şi Comisia Europeană. Microsoft, acuzată de practici monopoliste, a fost obligată în 2004 să ofere o ediție a sistemului său de operare care să nu conțină Windows Media Player, la cererea mai multor companii concurente (Real Networks fiind una dintre cele mai vehemente). Suplimentar, a fost obligată la plata unor daune record care, împreună cu penalitățile calculate, se apropie de un miliard de euro. Mai nou, Comisia Europeană face presiuni pentru ca viitoarea ediție a sistemului de operare al Microsoft - Windows Vista, să nu includă facilități ca salvarea documentelor în format PDF sau facilități de securitate care ar face inutilă instalarea unei soluții antivirus/antispyware dedicate. Este interesant de constatat că Microsoft nu întâmpină aceleaşi probleme pe alte piețe, europenii fiind mult mai sârguincioşi în apărarea intereselor unor companii care nu au altă legătură cu bătrânul continent decât eventual piața de desfacere. Situația este cu atât mai hilară cu cât chiar companii americane vin cu jalba în proțap la Comisia Europeană pentru a cere eliminarea a diverse facilități din Windows Vista. Destul de recent, Adobe şi Symantec şi-au exprimat public îngrijorarea şi au solicitat oficialilor europeni să exercite presiuni asupra Microsoft pentru ca aceasta să renunțe la facilitățile gratuite care ar strica afacerilor celor două companii, prima dezvoltatoare a soluției Acrobat, iar a doua renumită pentru pachetul de securitate Norton Antivirus. Situația este la fel de amuzantă şi absurdă ca şi o ipotetică cerere din partea NVIDIA şi ATI ca oficialii europeni să impună Intel să nu mai ofere platforme cu grafică integrată. Personal, înțeleg poziția acestor companii, care fără discuție au în fața ochilor spectrul Netscape, al cărei browser a fost măturat de pe piață prin includerea Internet Explorer în sistemul de operare Windows. Dar este cel puțin ciudat ca un producător de software să fie obligat să-şi măcelărească propriul produs pentru ca alți producători de software să poată mânca o pâine. Simplul fapt că sistemul de operare include câteva aplicații nu reprezintă, în opinia mea, o amenințare pentru concurență. Winamp, spre exemplu, nu şi-a diminuat câtuşi de puțin popularitatea din cauza Windows Media Player. Nici vreun viewer de imagini ca IrfanView sau ACDSee nu a fost mai puțin folosit după apariția lui Windows Image and Fax Viewer în Windows XP. Problema apare abia atunci când software-ul respectiv este suficient de bun pentru ca utilizatorul să-l accepte şi să nu-şi mai bată capul să apeleze la terțe soluții. Asta generează de fapt îngrijorarea companiilor concurente: au ajuns la un nivel de la care e dificil să ofere ceva nou şi revoluționar, în timp ce soluțiile integrate nu pot decât să fie din ce în ce mai bune cu trecerea timpului.

Cristian Agatie



AGP la final de carieră

028 Exact când credeam că portul AGP a fost îngropat discret, producătorii de plăci video au mai aruncat câteva firimituri nostalgicilor, oferindu-le posibilitatea unui upgrade necostisitor.



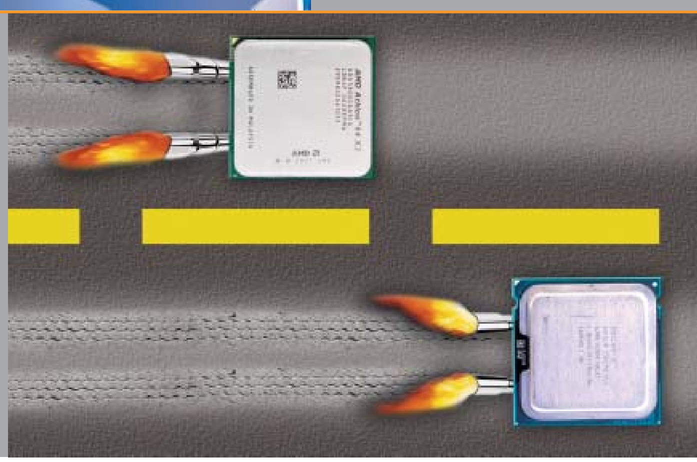


Carcase ATX

038 Cu toate că ar trebui să îi acordăm mai multă atenţie, de ea depinzând în mare parte cât de eficient sunt răcite restul componentelor, carcasa este probabil una dintre ansamblurile ignorate ale unui sistem, regăsindu-se rar pe lista cu upgrade-uri necesare.

Dual Core de buget

052 În articolul care urmează ne vom îndrepta atenţia asupra a două procesoare ceva mai lente al căror principal avantaj îl reprezintă un preţ scăzut şi capacităţi ridicate de overclocking. Vom încerca astfel să obţinem perfomanţe extreme pe bani puţini.





Protecţie totală

074 Protecţia unei aplicaţii firewall este ultima linie de apărare a utilizatorilor în faţa unei conexiuni la Internet din ce în ce mai periculoasă şi neprietenoasă

FlatOut 2

100 Aproape perfect din toate punctele de vedere, FlatOut 2 este liderul generaţiei actuale de simulatoare auto.



OCTOMBRIE

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Daniel Ion

TELEFONUL MOBIL ŞI CONFIDENŢIALITATEA

Memoria terminalelor poate fi citită chiar după resetarea acestora

Dacă încredinţaţi telefonului mobil prea multe secrete, aveţi grijă pe mâna cui ajunge! Acesta este sfatul pe care ni-l dă o companie de pe continentul nord-american în urma unui studiu efectuat pe telefoane mobile second-hand cumpărate de pe Internet.

Tehnologia din zilele noastre permite integrarea cu uşurinţă a unui chip de memorie flash în componenţa unui telefon mobil. Acest tip de memorie este cel mai folosit datorită avantajelor majore de care dispune: este ieftină şi rezistentă în timp. Cantitatea diferă, în funcţie de performanţele telefonului, de la câţiva megabytes pentru terminalele entry level până la câţiva gigabytes pentru smartphone-uri şi PDA-uri. Informaţiile reţinute de aceasta pot varia de la banalele SMS-uri până la e-mail-uri, documente şi note personale. În comunicatul de presă al companiei sus-menţionate se precizează faptul că din nouă terminale mobile au putut fi extrase aproximativ 27.000 de pagini de date. Explicaţia pentru acest volum impresionant este aceea că foştii posesori nu au urmat instrucţiunile de ştergere sigură a datelor, respectiv formatare a memoriei indicate de producători sau nu au avut la dispoziţie această facilitate.

Nu de mult am întâlnit un caz asemănător, când a sosit în redacţie pentru testare un smartphone. Am fost surprinşi să descoperim că fostul utilizator nu s-a arătat foarte grijuliu în privinţa ştergerii conţinutului memoriei, facilitându-ne astfel accesul la datele de contact personale ale mai multor vedete de televiziune.

Îmi aduc aminte de perioada când eram student şi locuiam într-unul din cele mai mari campusuri universitare din Bucureşti. Acesta era şi este şi acum împânzit de anunţuri ale micilor întreprinzători cu domiciliul în zonă, unii având ca obiect de activitate, pe lângă comercializarea telefoanelor mobile, codarea şi decodarea acestora. Din cele câteva scurte incursiuni prin sediile acestora am reuşit să trag concluzii relevante pentru materialul de faţă. În primul rând, nu trebuie să fii student sau absolvent al Facultăţii de Electronică ca să citeşti şi să manipulezi date, inaccesibile în mod normal, din memoria telefonului. Programele folosite, o parte produse de companii de securitate, altele de hackeri, sunt accesibile persoanelor interesate. Nu punem la socoteală cardurile de memorie acceptate de un număr din ce în ce mai mare de terminale, de pe care pot fi recuperate date folosind un banal cititor de memorii. În al doilea rând, nu cred că este imposibil ca un service GSM să aibă echipamentul necesar pentru desprinderea unui chip de memorie şi citirea sa în mod independent de platformă. Criptarea datelor ar împiedica citirea acestora de persoane neavenite, dar această facilitate este oferită de prea puţini producători şi pentru o gamă limitată de modele.

Nu ştiu dacă putem pune pe seama creşterii economice numărul mare de telefoane mobile cu sisteme de operare din oferta pieţei româneşti. Sunt de părere că cererea ridicată a produs acest efect, fără ca necesitatea lor pentru toate categoriile de utilizatori să fie întemeiată. Accesul la Internet, folosind terminalul mobil, facilitează în aceste condiţii stocarea de informaţii mai mult sau mai puţin secrete/personale de utilizatorii de rând. Până mai de curând eram convins că o resetare generală este de-ajuns pentru majoritatea dispozitivelor. M-am înşelat. Producători precum Palm au introdus metode sigure de ştergere a memoriei, chiar dacă, în cazul anumitor modele, această operaţiune este o adevărată gimnastică, fiind necesară apăsarea simultană a trei butoane din faţă şi a unuia din spatele terminalului.






ALTEC LANSING
POWERED AUDIO
Sunet surround şi subwoofer isobaric pentru calculatorul tău
USB
"plug+play"
• 89W RMS de sunet clar
• Bass puternic cu subwoofer dual isobaric
• Selector Dual Mode
• Telecomandă fără fir
• Conectare iPod/MP3 Player
• Conectare căşti
FX5051
Str. Aleksandr Puskin 18 - Bucureşti - România
T 021-316.82.00 F 021-316.81.94 M 0724.237.323
@ contact@skin.ro W www.skin.ro
SKIN

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"E normal să cumpăr o placă de bază cu suport SLI/Crossfire, știind că nu voi folosi niciodată al doilea slot PCI Express x16, pentru simplul motiv că o versiune fără SLI/Crossfire a aceleiași plăci nu există?"

ADOBE ȘI SYMANTEC ÎMPOTRIVA MICROSOFT

Adobe și Symantec au solicitat Comisiei Europene să facă presiuni asupra Microsoft pentru scoaterea din viitorul său sistem de operare a unor facilități ca salvarea în format PDF sau protecția antivirus și antispyware. Editorialul din acest număr încearcă să explice de ce companiile americane aleg să se bată pe sol european, dar pe noi ne interesează în primul rând părerile voastre. Așteptăm scrisorile voastre electronice pe această temă (pe adresa redactia@xtrempc.ro), cele mai interesante dintre acestea urmând să fie publicate în cadrul acestei rubrici.

>>> Camere video digitale>>>

De la: Paul Talea
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Aș vrea să fie mai puține plăci de bază cu suport SLI/Crossfire, pentru că al doilea slot PCI Express x16 ocupă spațiu pe PCB care ar putea fi folosit pentru alt slot mai util. S-a văzut că sporul de performanță al unei soluții SLI/Crossfire e în jur de 50%, în condițiile în care prețul și consumul de curent sunt duble. De ce dacă vreau o placă de bază bună trebuie să mi se bage pe gât și SLI/Crossfire? Pentru mine e clar, SLI și Crossfire sunt niște tehnologii pentru entuziaști, care vor să obțină scoruri mari în programele de benchmark și framerate-uri inutil de mari. E normal să cumpăr o placă de bază cu suport SLI/Crossfire, știind că nu voi folosi niciodată al doilea slot PCI Express x16, pentru simplul motiv că o versiune fără SLI/Crossfire a aceleiași plăci nu există?

XtremPC: Este normal ca o placă de bază high end să se adreseze în principal entuziaștilor și, deci, să prevadă posibilitatea montării a două plăci video. Pentru cei care nu intenționează să folosească o soluție dualGPU există și plăci de bază care oferă aceleași caracteristici, mai puțin al doilea slot PCI Express x16. Trebuie spus că pe acesta se pot instala și alte componente care folosesc această interfață, nu neapărat o placă video. Este adevărat că producătorii nu s-au grăbit să ofere produse care să folosească sloturile PCI Express cu care sunt prevăzute plăcile de bază actuale, în detrimentul clasicelor sloturi PCI.

De la: D.C Branea
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Având în vedere evoluția camerelor foto digitale, care acum trei-patru ani nu prea erau accesibile, și care au fost subiectul câtorva teste publicate în revistă, întreb dacă un astfel de test se poate realiza și pentru camerele video, care și ele la rândul lor au devenit accesibile. Mi-aduc aminte că într-un număr al revistei au fost descriși și principalii parametri de reglaj ai camerelor foto digitale. Eu cred că mulți dintre cititorii acestei reviste au în plan achiziționarea unei camere video (daca nu o au deja) și le-ar prinde bine să știe, în detaliu, cât mai multe despre acestea (eventual un test).

XtremPC: Vom avea cu siguranță, într-unul din numerele viitoare ale XtremPC, un articol detaliat despre camerele video digitale. Este adevărat că acestea au proliferat în ultimii ani, prețurile fiind într-o continuă scădere, dar nu se bucură nici pe departe de aceeași popularitate ca și camerele foto. Vom analiza propunerea ta și, în funcție de interesul de care se va bucura acest subiect, vom decide oportunitatea unui astfel de test.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Splaiul Unirii 74, et. 4-5, București 4

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Web:
www.xpc.ro

Telefon:
021-331.11.33
021-331.11.35

Fax:
021-330.10.55

CU OCHII PE FORUM!

Gravidu1

Mergeți măi... platforma AM2? cred că era destul ceea ce era în XtremPC 77.

XtremPC

Este adevărat că desele schimbări de împachetare operate de AMD în ultimii ani au indus o oarecare lehamite utilizatorilor (aceeași Mărie cu altă pălărie, iarăși) dar, de data asta, este vorba de primul test de plăci de bază cu Socket AM2, care marchează debutul memoriilor DDR2 pe platforma AMD.

Karan

O facilitate care ar fi binevenită, cred, ar fi posibilitatea de a adăuga comentarii la articolele de pe site. Desigur, o astfel de facilitate poate fi văzută ca o sabie cu două tăișuri, putând invita abuzul însă, în măsura în care anumite precauții sunt asumate (comentarii doar pe bază de login, un filtru elementar bazat pe cuvinte-cheie etc.) cred că ar merita efortul.

XtremPC

Avem în vedere această posibilitate pentru viitoarea versiune a site-ului www.xpc.ro. După cum a spus la relansarea site-ului, versiunea actuală s-a dorit a fi un exercițiu, urmând ca feedback-ul primit de la cititori să fie folosit pentru realizarea unei versiuni cât mai funcționale în viitorul apropiat.

GabYO

Am o nemulțumire în ceea ce privește secțiunea Galerii Xtreme din acest număr. A fost limitată la o singură pagină și pozele la dimensiunea de timbru? Poza cu vasul mai că e icon. Știu, exagerez, dar nu mi-a lăsat o impresie prea bună.

XtremPC

Galeriile Xtreme au avut de suferit ca urmare a restrângerii rubricii Software. Aceasta este o soluție temporară, sperăm ca în curând să revenim la formula inițială. Este adevărat însă că dorința de publicare a cât mai multor lucrări în cadrul rubricii a dus la această situație nedorită. Pe viitor analizăm posibilitatea introducerii pe CD/DVD a lucrărilor prezentate la Galerii Xtreme, pentru ca acestea să poată fi admirate în toată splendoarea lor.


www.trendnet.com
Nevoia de Viteză
Ridicați frecvența bătăilor inimii dvs. şi viteza rețelei dvs. de acasă prin intermediul familiei de produse Wireless N.
Cu ajutorul celei mai rapide şi fiabile tehnologii wireless disponibile, puteți repede creea o rețea casnică ce dispune de o viteză şi o acoperire îndeajuns de mari pentru a reda în mod corespunzător fişiere video de înaltă definiție, de a trimite apeluri telefonice de tip VoIP (Voice over IP), de a descărca fişiere MP3 şi de a juca jocuri în rețea, toate în acelaşi timp. Experimentați următorul pas în rețelistică.
Experimentați viteza oferită de Wireless N.
- De 10x viteza oferită de Wireless G Compatibilitate cu produsele 802.11b/g existente
- Include tehnologia Stream Engine QoS a companiei Ubicom pentru organizarea aplicațiilor multimedia, cum ar fi redările de VoIP, fişiere video de înaltă definiție şi fişiere Mp3
- Securitate wireless WPA avansată
- Instalare şi management uşoare
300Mbps Wireless N-Draft Firewall Router
300Mbps Wireless N-Draft PC Card
DRAFT 300Mbps
HD
DATA
Stream Engine by UBICOM
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro
ROMSOFT THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
TRENDnet
© TRENDnet. All rights reserved.

AMD K8L

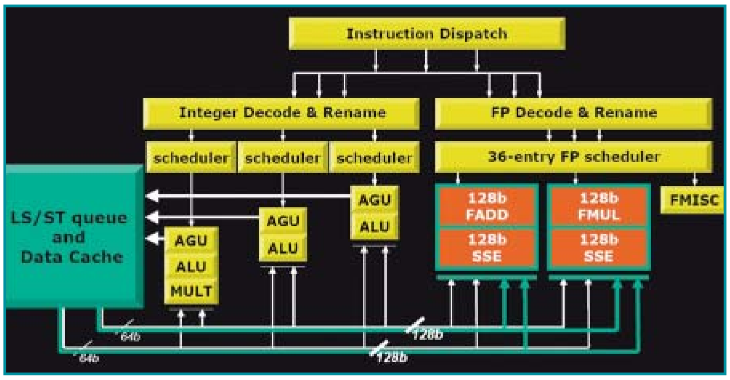
VIITOAREA MICROARHITECTURĂ AMD

Succesul noilor procesoare Conroe ale Intel pare să fi luat AMD prin surprindere. Următoarea mutare AMD, şi anume lansarea arhitecturii K8L, este preconizată abia în 2007, la mai mult de un an distanţă.

Arhitectura K8 (cunoscută şi sub numele de Hammer), care a stat la baza procesoarelor Athlon64 şi Opteron, s-a bucurat de un succes considerabil, care a permis AMD să-şi consolideze poziţia pe piaţă şi chiar să fie perceput ca un lider tehnologic, aşa cum Intel era văzut cândva. Într-adevăr, AMD a fost primul care a lansat un procesor pe 64 biţi, de asemenea, primul care a integrat controller-ul de memorie în pastila procesorului, dar şi primul care a folosit o arhitectură de tip Direct Connect pentru interconectarea principalelor componente ale sistemului (core-urile procesorului cu memoria sistem şi chipset-ul, dar şi între ele). Rând pe rând, toate aceste iniţiative au fost copiate (sau urmează să fie) de către Intel, în aceeaşi manieră în care AMD copia în trecut inovaţiile tehnologice ale Intel.

Cu toate acestea, lansarea de către Intel a noi linii de procesoare de desktop, Conroe, pare să fi luat AMD complet pe nepregătite, astfel că singura reacţie posibilă a fost scăderea dramatică a preţurilor pentru întreaga sa gamă de procesoare. În prezent, inginerii AMD lucrează la o arhitectură îmbunătăţită, cunoscută sub numele de cod K8L, care să readucă procesoarele Athlon64 şi Opteron în topul performanţelor. Această arhitectură nu va fi însă finalizată decât în a doua jumătate a anului viitor, ceea ce înseamnă un an diferenţă faţă de Intel, an în care AMD va trebui să se mulţumească în continuare cu poziţia neplăcută de producător al unei soluţii alternative ieftine (dar şi mai puţin performante) la procesoarele x86 produse de Intel.

K8L este proiectat din start ca un procesor quadcore, din acest punct de vedere fiind superior viitoarelor procesoare Kentsfield ale Intel, care sunt în esenţă două procesoare Conroe montate în aceeaşi capsulă. Cele patru core-uri folosesc aceeaşi pastilă de siliciu şi sunt conectate la aceeaşi memorie cache L3, acelaşi controller de memorie, iar şi între ele bus-ul HyperTransport. Fiecare core va putea accesa o memorie cache L1 dedicată de 64KB, capabilă să asigure două fluxuri de 128 biţi per clock (citire+scriere sau numai citire). Principala noutate adusă de noua arhitectură o reprezintă memoria cache L3, care va avea capacitatea de 2MB pentru început (cu posibilitatea extinderii acesteia în viitor), rezolvând astfel problema transferului de date între core-uri (transfer care se făcea folosind bus-ul de memorie în cazul arhitecturii K8). De asemenea, va oferi un spor de performanţă în cazul aplicaţiilor multithreading, când toate core-urile vor avea nevoie să acceseze aceleaşi date, comportându-se asemănător cu memoria cache L2 comună a

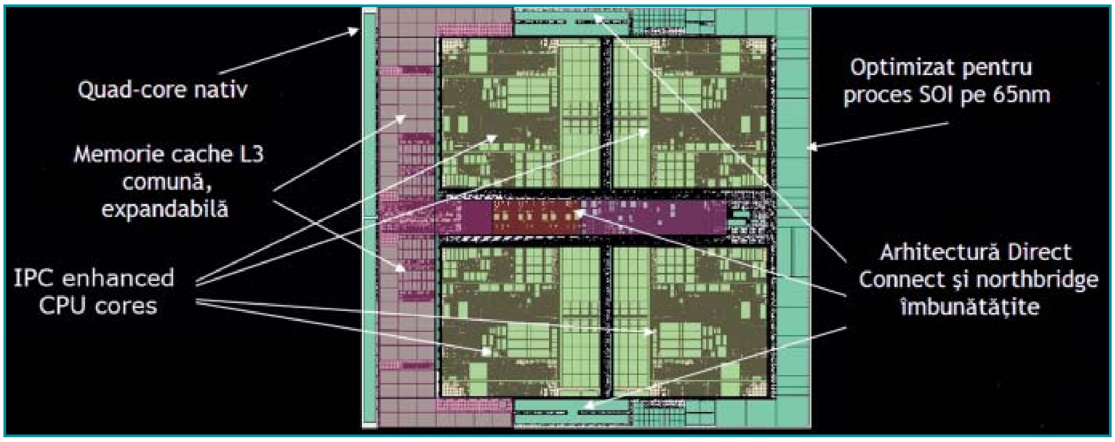


procesoarelor Conroe ale Intel. Chiar dacă memoria cache L3 pare subdimensionată (se presupune că memoria cache L2 va fi de 1MB pentru fiecare core), trebuie spus că, în cazul procesoarelor AMD, memoria cache este "exclusivă", respectiv datele din memoria L2 nu sunt copiate în memoria L3, acelaşi principiu fiind valabil şi în cazul lanţului L1-L2. Subsistemul de memorie al lui K8L mai prevede suportul pentru viitoarele memorii DDR3 (atunci când specificaţiile vor fi finalizate), precum şi pentru memorii FB-DIMM (Fully Buffered DIMM).

Procesoarele bazate pe această arhitectură vor putea procesa două operaţii în virgulă mobilă sau SSE per clock cu precizie de 128 biţi, sau patru operaţii FP cu precizie de 64 biţi, spre deosebire de arhitectura K8, care permitea o singură operaţie la 128 biţi sau două la 64 biţi per clock. Ca şi K8, noua arhitectură va avea trei unităţi de logică aritmetică (ALU) şi trei unităţi de generare a adreselor (AGU), dar performanţele vor fi superioare, graţie adoptării unor algoritmi noi de branch prediction sau out of order execution care permit anticiparea calculelor şi executarea anumitor operaţii fără a aştepta rezultatul altor operaţii în curs de derulare, folosind în acest fel mult mai eficient timpii de procesor.

O facilitate interesantă este introdusă de AMD cu această arhitectură, în ceea ce priveşte conexiunile HyperTransport. Fiecare procesor dispune de patru astfel de conexiuni pe 16 biţi, permiţând interconectarea a patru procesoare (16 core-uri) pentru un server 4-way. Prin împărţirea acestor conexiuni, se pot obţine opt conexiuni coerente, care permit interconectarea pe 8 biţi cu alte şapte procesoare (a opta conexiune este folosită pentru I/O), fiind astfel posibilă realizarea serverelor 8-way (32 de core-uri).

Se ştie că viitoarele procesoare vor fi construite folosind un proces de fabricaţie SOI (Silicon On Insulator) pe 65nm, aflat în curs de implementare la fabricile AMD din Dresda. Viitoarea arhitectură are o modularitate pronunţată, ceea ce va permite modificarea componentelor pentru obţinerea unor cicluri de upgrade mult mai scurte, dar şi în sensul realizării unor produse mai bine adaptate la cerinţele diferitelor categorii de clienţi.

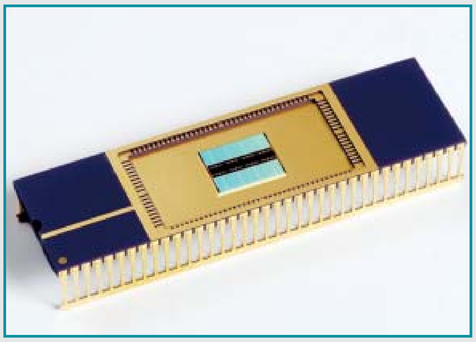


Phase Change RAM

Înlocuitor pentru memoria flash

Memoria flash, folosită tot mai mult ca mediu de stocare în dispozitivele portabile şi nu numai, este pe cale să fie scoasă de pe piaţă de noul tip de memorie dezvoltat de Samsung.

Devenite aproape indispensabile în dispozitivele portabile (telefoane mobile, playere mp3 etc.) şi folosite din ce în ce mai mult în echipamente dintre cele mai variate, de la electronice de consum la computere, memoriile flash au devenit din ce în ce mai accesibile ca preţ. În acelaşi timp, rafinarea proceselor de fabricaţie a dus la creşterea capacităţilor chip-urilor de memorie. Ca aspect negativ amintim concurenţa din ce în ce mai mare, care face dificilă realizarea profitului în acest sector. În aceste condiţii, este naturală tendinţa marilor producători de a căuta noi nişe pe piaţă, în măsură să le asigure un avans asupra concurenţilor.



Memoriile flash convenţionale ar putea fi înlocuite în curând cu un nou tip de memorii, care folosesc proprietăţile conductive ale unui material ceramic special, capabil să treacă instantaneu, sub influenţa curentului electric, din stare amorfă în stare cristalină şi invers. Samsung a demonstrat, recent, un modul funcţional de 512MB de memorie PRAM (Phase Change Random Access Memory), care foloseşte acest concept. Interesant este faptul că principiul de funcţionare este relativ vechi, fiind brevetat la sfârşitul anilor '60 dar, în absenţa unui material corespunzător, dezvoltarea aplicaţiilor practice a fost întârziată.

Memoriile PRAM dezvoltate de Samsung sunt de până la 30 de ori mai rapide decât memoriile flash actuale, această creştere a performanţelor datorându-se modului de stocare a datelor. Astfel, dacă în cazul memoriilor flash fiecare rescriere este precedată de ştergerea datelor existente, în cazul PRAM datele existente sunt suprascrise direct, aşa cum se întâmplă în cazul harddisk-urilor. Un alt avantaj al noilor memorii este durata de viaţă, aproximativ de 10 ori mai mare decât cea a memoriilor flash. Nu în ultimul rândul, costurile de fabricaţie sunt mult mai reduse, pe de o parte ca urmare a dimensiunilor mai mici ale celulelor de memorie (la jumătate faţă de memoria flash), iar pe de altă parte ca urmare a procesului de fabricaţie, care presupune cu 20% mai puţini paşi.

Apariţia noilor memorii este preconizată pentru anul 2008, cu un impuls puternic asupra industriei IT&C, în special în domeniul telefoanelor mobile, unde ratele mari de transfer ale memoriilor PRAM se vor traduce într-o creştere de performanţă palpabilă.

Alseek Intia

ACCELERARE PENTRU INTELIGENŢA ARTIFICIALĂ

După Ageia, care încă se luptă pentru promovarea acceleratorului de fizică (PhysX PPU), o altă companie încearcă să impună un tip nou de procesor, de data aceasta pentru accelerarea inteligenţei artificiale.

Există în acest moment, în piaţa IT, două curente care se bat cap în cap. Unul dintre acestea, care pare să domine, este cel al integrării, şi promovează folosirea procesorului de uz general (CPU) pentru realizarea unei game cât mai largi de funcţii, de la procesarea sunetului la calculele de fizică şi procesarea imaginilor. Al doilea curent, contrar celui promovat mai sus, este susţinut de companii mici, care încearcă să-şi facă un loc pe piaţă. Dintre acestea, în ultimii ani am remarcat ClearSpeed, care a introdus pe piaţă acceleratorul pentru calcule matematice, sau Ageia, care a inventat acceleratorul de fizică. Dacă de ClearSpeed nu s-a mai auzit nimic în ultimul timp, Ageia s-a făcut remarcată prin încercările aproape disperate (dar nu neapărat încununate de succes) de promovare a procesorului de fizică PhysX. Ultima intrată în această categorie, compania Alseek, încearcă să promoveze ideea unui accelerator de inteligenţă artificială.

Rolul acestuia ar trebui să fie îmbunătăţirea comportamentului personajelor din joc guvernate de inteligenţa artificială (non playable characters - NPC), pentru o experienţă cât mai realistă. Alseek a prezentat mai multe demo-uri în care NPC (în speţă soldaţi şi tehnică de luptă în timpul unei bătălii terestre) găsea rapid cel mai bun traseu în cazul unui univers de joc în continuă schimbare (câmpul de bătălie schimbat, ca urmare a exploziilor). De asemenea, Intia va putea oferi performanţe superioare în analizarea terenului, identificând rapid punctele strategice şi regiunile de control ale unei hărţi actualizate dinamic, ca urmare a acţiunilor jucătorilor.





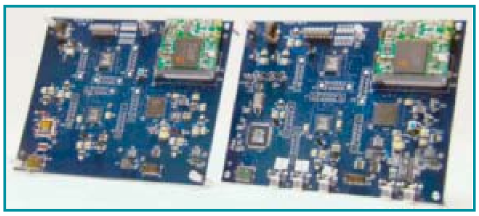
Chiar dacă Intia nu se găseşte acum decât în stadiul de proiect, Alseek intenţionează să ofere un SDK dezvoltatorilor de jocuri interesaţi. Deocamdată este neclar când va fi disponibil chip-ul care să permită accelerarea inteligenţei artificiale sau, dacă se află într-un stadiu suficient de avansat, ca să justifice speranţele producătorilor. Cert este că, dacă vreodată aţi fost enervat de stupiditatea boţilor, veţi dori probabil să încercaţi un joc în compania unui accelerator de inteligenţă artificială.

Wireless HDMI

MULTIMEDIA FĂRĂ CABLURI

Într-o locuinţă modernă, aglomerarea cablurilor folosite pentru interconectarea diverselor dispozitive multimedia (PC, televizor, DVDplayer etc.) poate pune probleme serioase.

Există o tendinţă din ce în ce mai pregnantă pentru înlocuirea cablurilor de interconectare a diferitelor aparate cu legături wireless, acolo unde acest lucru este posibil. În cazul computerelor, primii paşi au fost făcuţi o dată cu apariţia reţelelor wireless, urmate apoi de renunţarea la cablurile tastaturii şi a mouse-ului. Telefoanele mobile au făcut apel la tehnologia Bluetooth pentru conectarea căştii/microfonului şi a altor dispozitive, în timp ce sistemele audio au adoptat şi acestea conexiuni radio pentru transmiterea sunetului la componentele îndepărtate (cazul anumitor sisteme de boxe sau al căştilor wireless). Cu toate acestea, transmiterea imaginilor, în special în cazul rezoluţiilor mari, necesita o lăţime de bandă mare, pe care standardele actuale nu o pun la dispoziţia producătorilor.



Două companii americane - Tzero şi Analog Devices - şi-au unit forţele pentru a oferi pieţei o conexiune de bandă foarte largă care să permită transmiterea fluxurilor de date corespunzătoare imaginilor de înaltă definiţie. Aceasta respectă standardul HDMI şi, potrivit celor două companii, oferă o rată de transfer de 500Mbps pe o distanţă de până la 10 metri în jurul emiţătorului. Dintre avantajele conexiunii wireless HDMI enumerăm imunitatea la interferenţe şi siguranţa mare în utilizare, cu o rată de eroare de un pachet la 100 de milioane. Prototipul foloseşte chipset-ul TZ7000 produs de Tzero şi codecul JPEG2000 oferit de Analog Devices, care permite operarea atât în condiţii de compresie loseless cât şi lossy. Pentru a păstra calitatea imaginii originale, numai compresia loseless va fi folosită în acest caz. Dispozitivul foloseşte criptarea pentru securizarea transmisiilor, dar cele două companii nu au dat detalii asupra algoritmilor folosiţi. Echipamentul va fi compatibil HDCP, astfel că nu vor exista probleme cu echipamentele HDMI existente pe piaţă.

Tzero şi Analog Devices nu intenţionează să folosească acest echipament numai pentru înlocuirea cablului de semnal între două dispozitive, ci merge mai departe, gândindu-se la posibilitatea ca o singură sursă de semnal să transmită până la trei stream-uri de date diferite spre trei receptoare (ecrane HDTV, video recordere etc.)

Microsoft Zune

Un alt posibil “iPod killer”

Toshiba va produce pentru compania din Redmond un player mp3 revoluţionar, capabil să se bată de la egal la egal cu iPod-ul lui Apple.

Succesul înregistrat de Apple cu iPod, respectiv iTunes, i-a făcut pe mulţi invidioşi, după cum a scos şi pe mulţi din piaţă (ultima victimă este Dell, care a renunţat recent la producerea playerelor sale DJ Ditty). În aceste condiţii, iniţiativa Microsoft de a oferi pieţei un competitor serios pentru iPod este justificată. Primul pas a fost făcut prin lansarea, împreună cu mai mulţi producători de playere mp3, a standardului "Plays for sure", care asigura compatibilitatea playerelor cu mai multe servicii de muzică online. Recent, în gura presei au ajuns planurile depuse de Toshiba la FCC (Comisia Federală pentru Comunicaţii a Statelor Unite) pentru un player mp3 ce urmează a fi produs pentru Microsoft. Reprezentanţii companiei din Redmond au confirmat ulterior că Toshiba va produce viitorul player al Microsoft, botezat Zune, care are misiunea dificilă să restrângă cota de piaţă a iPod-urilor.

Armele care vor face din Zune un iPod killer, potrivit documentelor depuse la FCC, sunt modulul WLAN care va permite transferul fişierelor audio, foto sau video direct din reţea, dar şi partajarea între mai mulţi utilizatori de Zune a conţinutului media stocat. O facilitate interesantă este DJing, care permite streaming-ul fişierelor audio spre un număr de până la patru alte dispozitive similare care se află în raza de acţiune a modulului wireless. Utilizatorul care face DJing poate controla conţinutul emis, precum şi filtra utilizatorii care au acces la acesta. Similar dispozitivelor Bluetooth, playerele Zune vor avea posibilitatea de a descoperi automat şi interacţiona cu dispozitive similare, dar şi cu sisteme cu Windows Media Center, console Xbox 360 sau cu telefoane mobile care folosesc Windows Mobile.



Dispozitivul este asemănător ca dimensiuni cu playerul Gigabeat al Toshiba (căruia îi lipseşte însă modulul wireless), dar nu va folosi pentru control sistemul de butoane în formă de stea cu patru colţuri, ci va fi dotat cu un controller similar cu cel al playerelor iPod. Ca şi Gigabeat, Zune va avea un display de 3" şi va dispune de un spaţiu de stocare pe harddisk de 30GB. Lista dotărilor viitorului player este completată cu un modul radio FM. Chiar dacă Microsoft vede Zune ca pe un adevărat iPod killer, analiştii apreciază că, într-o primă fază, cel mai probabil va fi cumpărat de oameni care ar fi achiziţionat oricum alte playere decât iPod.



Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions

Windows VISTA Ready

AMD Athlon FX · AMD Athlon X2 · AMD Athlon · AMD Sempron

GA-M59SLI-S5

The Next Evolution in Computing

GIGABYTE S-Series Motherboards

Silent-Pipe · SLI · Speed · Smart · Safe

S-series Model Name Suffix & Features Set

	Safe	Smart	Speed	SLI	Silent-Pipe
S5	●	●	●	●	●
S4	●	●	●	●	
S3	●	●	●		
S2	●	●			

AMD platform

Performance Enhancements

Silent-Pipe Technology

Ultimate cooling solution with 0dB noise
(GA-M59SLI-S5 only)

Supports NVIDIA® SLI™ multi-GPU function



Easy Tune 5 System Enhancement Tool

Extreme Overclocking & Overvoltage

(GA-M###-#S3 above)

Rich Feature Set

Smart & Safe Features

Download Center · Xpress Install · DualBIOS Plus · C.O.M. · @BIOS · Q-Flash · Boot Menu · BIOS Setting Recovery · Xpress2 · Smart LAN · Smart Fan · HDD S.M.A.R.T. · PC Health Monitor

DualBIOS Plus : GA-M59SLI-S5 only

S Series GA-M59SLI-S5

NVIDIA® nForce™ 590 SLI™ Chipset
AMD Athlon™FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform

Silent-Pipe · SLI · Speed · Smart · Safe

GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

Windows VISTA Ready*

S Series GA-M57SLI-S4

NVIDIA® nForce™ 570 SLI™ Chipset
AMD Athlon™FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform

SLI · Speed · Smart · Safe

GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

Windows VISTA Ready*

* Windows VISTA Ready Requirement : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

Pentru mai multe informații, vă rugăm să contactați distribuitorii noștri:

Since 1986 GIGABYTE Technology 20th Anniversary
www.gigabyte.com.ro

ASESOFT Distribution SRL
Tel: 4021 - 211.18.56
Fax: 4021-212.10.10, 4021-212.12.50

Caro Group
Tel: 4021 - 3137109; 3137110; 3137111
www.caro.ro

ELKOTech România
Tel: 4021.224.60.94/95/96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro

K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35;
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Orange Business Services

France Telecom, acţionarul majoritar al Orange, a anunţat extinderea acestei mărci asupra tuturor serviciilor de comunicaţii pentru afaceri în România. Orange Business Services reprezintă numele sub care Orange România şi Equant România (furnizor de comunicaţii IP internaţionale şi servicii IT) vor oferi servicii business. Această mişcare survine la câteva luni după ce France Telecom anunţase acest pas la nivel mondial. Orange Business Services deţine, astfel, unul dintre cele mai bogate portofolii de produse şi servicii de pe piaţa globală a comunicaţiilor de afaceri. "Orange şi Equant îşi combină eforturile pentru a oferi clienţilor business cele mai bune servicii integrate din România, sub numele Orange Business Services" - a declarat Richard Moat, CEO al Orange România. Acţiunea reprezintă un pas major în strategia NExT a France Telecom (New Exprerience in Telecommunications Services) de a deveni primul operator complet integrat din lume. Portofoliul noii companii va cuprinde, astfel, servicii de comunicaţii fixe şi mobile, de voce şi date, servicii de reţea, de administrare a echipamentelor, servicii de outsourcing, precum şi alte servicii în domeniul IT.

www.orange-business.com



BenQ la ora rezultatelor

Hotelul Peştera, amplasat în Parcul Naţional Bucegi, a găzduit în perioada 24 -25 august tradiţionala întâlnire cu presa organizată de BenQ România. Pe parcursul acestor două zile plăcute şi a căror planificare a fost ireproşabilă, reprezentanţii companiei au organizat întâlniri cu ziariştii din presa scrisă sau online prezenţi la eveniment, prezentând ascensiunea rapidă a companiei în peisajul IT românesc, precum şi planurile de viitor ale uneia dintre cele mai dinamice companii din industria IT contemporană.



Michael Borze, managerul diviziei BenQ pentru Europa Centrală şi de Est, a anunţat evoluţia pozitivă a cifrei de afaceri în cursul anului 2006, aceasta apropiindu-se la sfârşitul lunii iulie de cifra totală a anului anterior. În doar şapte luni, compania a realizat o impresionantă cifră de vânzări de 8.2 milioane euro, realizare care întăreşte poziţia puternică pe piaţa românească. Compania oferă pieţei locale monitoare LCD, proiectoare, camere foto, accesorii şi medii de stocare, de curând făcându-şi intrarea pe piaţă şi linia de calculatoare portabile Joybook. Conform estimărilor cotelor de piaţă, BenQ a ocupat prima poziţie în trimestrul doi pentru monitoare LCD şi îşi păstrează poziţia de lider pentru piaţa proiectoarelor multimedia. Pentru viitorul apropiat, compania intenţionează să lanseze pe piaţa din România noi produse cum ar fi televizoarele LCD, intenţionând totodată să lărgească şi să îmbunătăţească canalele de distribuţie spre consumatori, o condiţie necesară a dezvoltării viitoare.

www.benq.ro

Forumul IT&C România - Coreea

Evenimentul "România – Korea ICT Biz Forum”, organizat de Ambasada Republicii Coreea şi Agenţia Internaţională de Cooperare în IT din Republica Coreea, a prilejuit demonstrarea noilor tehnologii, ca WiBRO sau TDMB de către două dintre cele mai mari companii de IT din Coreea - Samsung şi, respectiv, LG Electronics. WiBRO este versiunea coreeană a WiMAX şi permite o rată de transfer de până la 30Mb/s, chiar şi atunci când utilizatorul se deplasează cu viteza de 120Km/h. "Având în vedere evoluţia pieţei din România în domeniul Internetului şi al comunicaţiilor mobile, devine prioritar pentru compania noastră să avem o prezenţă cât mai activă, primul pas fiind prezentarea şi introducerea conceptului de comunicaţii mobile în bandă largă – WiBRO” - a declarat Jae-Cheon Park, General Manager Samsung Electronics România.

LG a prezentat participanţilor la conferinţă noul model de telefon mobil V9000, care utilizează noua tehnologie TDMB (Terestrial Digital Multimedia Broadcasting), care permite recepţionarea programelor TV direct pe telefonul mobil. "Demonstraţia TDMB LG care a avut loc în cadrul Forumului IT&C Coreea-România vine să arate capacitatea tehnologică deţinută de LG Electronics pe acest segment, compania fiind pregătită să furnizeze aceste tehnologii operatorilor de pe piaţa locală” a declarat domnul Kyung Seok Choi, director GSM LG Electronics România.

www.lge.com
www.samsung.com



Worldwide First ALive + DVI Motherboard

ALiveNF6G-DVI

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® NF6100-430 Chipset





- Dual VGA Output : DVI-D + D-Sub ports
- Socket AM2
- Dual Channel DDRII800
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors
- HDMI_SPDIF header, providing SPDIF audio output to HDMI VGA card, allows the system to connect HDMI Digital TV/projector/LCD devices
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)
- Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s

AMD 64 Athlon FX · AMD 64 Athlon X2

AMD LIVE!™ Ready · Windows Vista™ Premium H/W Ready · World Wide First HDMI Interface Ready · ASRock AM2 Boost memory performance up to 12.5% · Free Bundle DVI Card · Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s · Dual Channel DDRII 800 Max. capacity up to 8GB · SATA II

Which Audio Codec provides Vista™ logo?

Vista Version	Vista™ Premium Logo	Vista™ Basic Logo
Audio Codec Models	ALC888	ALC861VD
	CM8501	ALC883
	ALC885	ALC882
	AD1988A	ALC660VD
	AD1988B	AD1986A

Cannot pass Vista™ Logo		
AC'97 Codec	ALC653	CMI9761A
	ALC655	CMI9739
	ALC650	VT1613
	AD1885	VT1618
	AD1888	
HD Audio	ALC880	ALC861VC
	CMI9880	ALC660VC

* Windows® Vista™ is not formally released yet. Above information is the summary of our best understanding. Please visit ASRock website for updates.

ConRoeXFire-eSATA2



LGA 775 for Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, supporting Conroe processors
Intel® 945P Chipset



- FSB 1066/800/533 MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII667/533, 4 x DIMM slots
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x PCI Express x 1 slot
- Supports ATI™ CrossFire™
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports 2 x IEEE1394 headers, HDMI_SPDIF header
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

ALiveSATA2-GLAN

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron Processors
VIA® K8T890 CF Chipset



- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 x DIMM slots
- ASRock AM2 Boost
- 1 x PCI Express x16 slot
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- 2 x SATAII 3.0 Gb/s, HDMI_SPDIF header
- Supports Windows® XP Media Center Edition
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

Windows Vista Premium H/W Ready

ConRoe945G-DVI



LGA 775 for Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, supporting Conroe processors
Intel® 945G Chipset



- FSB1066/800/533MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII667/533, 4 x DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, Pixel Shader 2.0, DirectX 9.0 and Max. shared memory 192MB
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Dual VGA Output: support DVI-D and D-Sub ports
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

AM2NF6G-VSTA

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron Processors
NVIDIA® NF6100-405 Chipset



- Integrated NVIDIA® GeForce6-class graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 x DIMM slots
- ASRock AM2 Boost
- 1 x PCI Express Graphics slot
- 2 x Serial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

· The specification is subject to change without notice. · The brand and product names are trademarks of their respective companies. · Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

ultra PRO K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

ASRock
www.asrock.com

"Strategia noastră este să introducem linii noi de componente la momentul potrivit, pe segmentul de piaţă potrivit."

În dialog cu Foxconn despre evoluţia pieţei de componente.



Ken Liu
General Manager, Sales & Marketing EMEA
Foxconn

XPC: Foxconn s-a prezentat la ediţia din acest an a COMPUTEX ca partenerul NVIDIA pentru lansarea chipset-urilor din familia nForce 500. În acelaşi timp, prin produsele sale, Foxconn se orientează spre segmentul de piaţă dedicat entuziaştilor, totodată anunţându-şi intenţia de a fabrica plăci video sub propriul brand. Toate aceste mişcări demonstrează că Foxconn are planuri ambiţioase pe piaţa componentelor. Cum intenţionaţi să puneţi în aplicare aceste planuri?
K.L.: Înainte de 2004, Foxconn era un brand necunoscut pe piaţa componentelor de PC, cu toate că era cel mai important producător ODM/OEM din lume. 2004 este anul în care Foxconn a început oficial construirea unei "imagini de firmă". Într-un an, am deschis 10 filiale în lume şi 8 în regiunea EMEA (Europa, Orientul Mijlociu şi Africa - n.r.), care să susţină efortul nostru de promovare a brandului.

XPC: Pentru o perioadă relativ mare de timp, Foxconn s-a concentrat în principal pe produse pentru platforma Intel. Ce v-a determinat să schimbaţi strategia şi să începeţi colaborarea cu NVIDIA pentru platforma AMD? A fost afectată în vreun fel relaţia cu Intel?
K.L.: Intel este prioritatea numărul unu pentru orice mare producător important, astfel că relaţia Foxconn cu Intel a fost una naturală. Cu toate acestea, Foxconn nu a ignorat în nici un caz piaţa AMD, cum nici NVIDIA nu a făcut-o. NVIDIA a încheiat un parteneriat strategic cu AMD, iar mai târziu va încheia probabil un parteneriat strategic cu Intel, asta face parte din strategia globală a NVIDIA. Chiar dacă Foxcon intră pe piaţa AMD şi are o relaţie privilegiată cu NVIDIA, asta nu va afecta în nici un caz relaţia pe termen lung cu Intel. Ceea ce ne interesează este exclusiv rezolvarea nevoilor clienţilor noştri.

XPC: Foxconn a fost unul dintre cei mai importanţi producători OEM. Ce v-a determinat să intraţi pe piaţă sub brandul propriu şi să concuraţi cu proprii clienţi?
K.L.: Într-adevăr, Foxconn nu numai că a fost cel mai mare producător OEM, dar va fi întotdeauna cel mai mare producător OEM. Motivul pentru care am decis să intrăm pe piaţa de componente a fost dorinţa de a oferi utilizatorilor cele mai bune produse, la prima mână. În nici un caz Foxconn nu concurează şi nu va concura cu partenerii săi ODM/OEM.

XPC: Există o mulţime de producători de plăci video în piaţă în acest moment, de ce este Foxconn interesată de acest domeniu? Ce veţi oferi în plus faţă de competitori?
K.L.: Integrarea pe verticală a producţiei la Foxconn ne permite să oferim toate componentele dintr-un calculator, în afară de procesor, memorie şi harddisk. Strategia noastră este să introducem linii noi de componente la momentul potrivit, pe segmentul de piaţă potrivit. Lansarea plăcilor video, purtând brandul Foxconn, anul acesta se încadrează în această strategie, şi sperăm să ne bucurăm de suportul partenerilor noştri ca şi până acum. Desigur, pe viitor Foxconn intenţionează să ofere pieţei mult mai mult decât ceea ce oferă acum, dar deocamdată aceste planuri sunt confidenţiale.

XPC: Cum credeţi că va afecta piaţa cumpărarea ATI de către AMD? Va fi această mutare benefică pentru NVIDIA pe piaţa chip-urilor grafice? Ce ne puteţi spune despre piaţa chipset-urilor, în special pentru platforma Intel, mai ales că ATi va abandona acest sector în viitorul apropiat?
K.L.: Personal, aş zice că o fuziune între AMD şi NVIDIA ar fi fost mult mai potrivită decât fuziunea dintre AMD şi ATI. Totuşi, fuziunea între AMD şi ATI are sens, ambii parteneri simţind ameninţarea continuă din partea Intel, respectiv NVIDIA. Oricine din industria IT ştie că puterea ATI constă în integratorii de sisteme şi producătorii ODM/OEM, în timp ce puterea NVIDIA este dată de maşina sa de marketing. Aşa, cu fuziunea AMD-ATI, situaţia este clară, nu face decât să favorizeze o alianţă strategică între Intel şi NVIDIA pe viitor.

XPC: În ultimele luni am văzut Foxconn lărgindu-şi portofoliul de produse şi îmbunătăţind calitatea acestora şi putem spune că brandul Foxconn şi-a întărit proezenţa pe piaţă. La ce ne putem aştepta în viitor?
K.L.: Încă de la început, când am decis să intrăm pe piaţă sub brandul propriu, ne-am fixat ca obiectiv să oferim o gamă completă de produse. În timp, dar şi cu eforturile pe care le depunem, vom fi din ce în ce mai aproape de atingerea acestui obiectiv. Partenerii noştri vor putea găsi produse Foxconn care să răspundă cererii pe toate segmentele de piaţă.

XPC: Lumea IT se îndreaptă din ce în ce mai mult spre dispozitivele portabile, notebook-urile şi smartphone-urile fiind cele mai fierbinţi produse în ziua de azi. Intenţionează Foxconn să intre pe aceste pieţe sau va continua să se concentreze pe piaţa de componente?
K.L.: Misiunea noastră principală în afaceri este să ne concentrăm pe piaţa de componente. Când sau unde vom intra pe piaţa de sisteme complete sub brandul Foxconn fie că e vorba de notebook-uri, smartphone-uri, fie de orice altceva, nu vom putea spune. Câteodată viaţa este imprevizibilă. Aceasta este, de altfel, şi cea mai interesantă parte a afacerii, esenţa sa constând în imprevizibilitate.

XPC: Pe cine consideraţi ca principal competitor pe piaţa de componente? Dar pe cea OEM?
K.L.: Sunt surprins că puneţi această întrebare. Ar trebui să ştiţi foarte bine care ne sunt competitorii. Problema este simplă. Competiţie există în orice afacere. Foxconn are multe de învăţat de la competitorii săi ca să poată oferi produse de cea mai bună calitate, la cel mai bun raport preţ/performanţă. Pentru aceasta, suntem recunoscători că activăm într-o piaţă extrem de competitivă.

XPC: Ce credeţi despre recent anunţatul joint-venture între ASUS şi Gigabyte pentru producerea de plăci de bază şi plăci video?
K.L.: Doi giganţi ai industriei care-şi unesc forţele vor avea o putere de negociere mai mare în faţa furnizorilor, economisind pe partea de cercetare/dezvoltare, resurse umane şi management. O competiţie puternică va face ca cei mai câştigaţi să fie cei care vor putea oferi calitate şi valoare în acelaşi timp.

Dezlănțuit!

Intel® Core™ 2 Duo
Cel mai bun procesor Dual Core din lume

Intel Core 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.



DAVIO Monza

Procesor Intel® Core™2 Duo E6300, 1,86 GHz, 1066 MHz, 2M cache
Placă de bază: Asus P5LD2-VM
Memorie: 512 MB DDR2 533 Mhz / Hard disk: WD 200GB S-ATA
Unitate optică: DVD-RW dual / Smart Card Reader 12 in 1
Video: Asus ATI RADEON X550GE, PCIE, 256Mb, TV-out, DVI 2nd, 128bit
Sunet: On-Board, LAN: On-Board / Tastatură, mouse și boxe DAVIO
Soft Antivirus: Bit Defender / Sistem operare: Linux
Garanție: 24 luni / Configurația nu include și monitor.

Un computer mai puternic la îndemâna ta

Utilizând calculatorul **DAVIO Monza** cu procesorul Intel® Core™2 Duo veți obține performanțe revoluționare, o viteză de răspuns incredibilă și un raport energie-eficiență mult mai ridicat - cu 40% mai rapid și cu 40% mai economic din punct de vedere al consumului de energie.
Descoperă cel mai bun procesor Dual Core din lume, construit pentru cele mai performante platforme cu Intel® Core™2 Duo.

Disponibil doar în rețeaua de magazine

MEDIA GALAXY

Tel.: 080 1025839 (tarif local)
email: relatiiclienti@mediagalaxy.ro
web: www.mediagalaxy.ro

Producător: Complet Electro Serv S.A.
www.completelectroserv.ro

©2006 Intel Corporation. Intel, the Intel logo, Intel. Leap ahead, Intel. Leap ahead. logo, Intel Core 2 Duo, and Intel Core 2 Duo Inside, are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All rights reserved.

Frog Mouse

Invazie de broaşte



Şoarecii nu prea se mai poartă, astfel că o companie din California propune înlocuirea acestora cu broaşte. E drept, teribil de amuzante, ceea ce le face ideale pentru primul calculator al copiilor din dotare. Mişcările mouse-ului-broască determină mişcări hilare ale ochilor bulbucaţi, care ţin loc şi de butoane (nimic nu se compară cu plăcerea de a maltrata ochii bietei broscuţe). Pentru ca amuzamentul să fie desăvârşit, aceeaşi companie oferă şi o cameră web cu aceeaşi înfăţişare caraghioasă, ca să nu mai vorbim de elementul distinctiv ale acestor periferice - ochii mobili şi bulbucaţi. Dintre caracteristicile acesteia amintim rezoluţia VGA şi frame-rate-ul confortabil, de 32 cadre pe secundă.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Chess Station

Tablă de şah inteligentă



Jocul de şah a fost printre primele jocuri care au putut fi jucate pe calculatoarele personale, chiar dacă la început calculatorul, ca şi adversar, s-a dovedit a avea un IQ jenant. O alternativă la jocul de şah pe calculator este tabla de şah inteligentă, care vă permite să jucaţi împotriva calculatorului pe o tablă de şah reală în locul celei virtuale. Senzorii existenţi pe tabla magnetică permit calculatorului să recunoască poziţia pieselor astfel încât acesta este "conştient" de mutările jucătorului. Răspunsul este, din păcate, doar afişat pe ecran, tehnologia fiind încă departe de momentul în care computerul îşi va muta singur piesele (asta fiind cea mai bună dovadă că un creier fără muşchi nu face două parale). Perfecţioniştilor, sistemul le pune la dispoziţie tutoriale, 34 deschideri clasice şi 16 jocuri celebre. Nu garantăm că acest gadget vă poate transforma într-un Gari Kasparov, dar în mod cert este mai amuzant decât şahul pe calculator.

Stereo Squealers

Boxe bucălate

Sisteme audio ciudate au mai fost prezentate în cadrul acestei rubrici, dar cel din imagine se distinge nu atât prin calităţile sale, cât prin senzaţia unică pe care o oferă utilizatorului, care poate controla volumul răsucind coada patrupedului. Putem spune, astfel, că acesta este primul sistem audio tras de coadă. Producătorii au fost destul de inventivi în ceea ce priveşte botezarea grăsunilor, squealers fiind un derivat al verbului "a guiţa". Alternativă colorată la clasicele boxe cenuşii, porcuşorii se alimentează din patru baterii AAA, fiind din acest punct de vedere autonomi. Această facilitate permite folosirea împreună cu un player mp3 sau alt dispozitiv portabil, puterea furnizată (1.6W pe canal) fiind în măsură să încălzească suficient atmosfera la picnic.





MSI
www.msi.com.tw
Supports
intel
Core 2
Duo
inside
intel
P965
EXPRESS CHIPSET
Dual Core
Dual Pleasure
MSI 975X Platinum PE
MSI P965 Platinum
MSI P965 Neo-F
Bucură-te de plăcere dublă cu plăcile de bază MSI şi procesoarele
Intel® Core™ 2 Duo care-ţi oferă performanţă superioară şi mai multă satisfacţie!
Pentru informaţii contactaţi distribuitorii oficiali MSI:
SKIN - www.skin.ro
TORNADO - www.tornado.ro
FLAMINGO - www.flamingo.ro
Specificaţiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă
„Logo-urile Intel şi Intel Core sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation ori ale filialelor din Statele Unite sau alte ţări."

hardware



Ştefan Matei

Rămas bun Pentium 4/D.

Intel se pregăteşte de retragerea de pe piaţă a unei generaţii care a făcut istorie.

Din punctul meu de vedere cea mai celebră generaţie de procesoare a gigantului Intel este cea reprezentată de Pentium 4, în care am putea include şi Pentium D bazat fiind, în mare parte, pe aceeaşi arhitectură, NetBurst.

În ultimele două-trei luni, aproape tot ceea ce a însemnat ştire legată de Intel a făcut referire la noua generaţie Core, familia precedentă fiind neglijată. Încet, dar sigur, Pentium, aşa cum îl ştim din ultimii ani, este retras de pe piaţă, încheind astfel un capitol însemnat din istoria Intel. NetBurst nu moare, o parte din această arhitectură de succes regăsindu-se la baza procesoarelor Core, însă noile modele nu se mai pot confunda cu aceasta, aşa cum s-a întâmplat cu Pentium 4.

Totul a început aproape la sfârşitul anului 2000 prin lansarea primelor două procesoare Pentium 4 tactate la 1.4GHz, respectiv 1.5GHz, bazate pe nucleul Willamette. Spre surprinderea multora, în momentul lansării, Pentium 4 nu a rupt gura târgului, nivelul de performanţă fiind apropiat de cel al concurenţei. Mai mult, comparat cu Pentium III, oferea o performanţă inferioară la aceeaşi frecvenţă. Aşa cum s-a dovedit în anii ce au urmat, NetBurst era eficientă la frecvenţe de tact mari, de fapt pentru aşa ceva fusese dezvoltată. Dacă AMD au fost cei care au depăşit bariera primului gigaherz, Intel a luat următoarele două coroane, 2GHz, respectiv 3GHz. Următorul prag psihologic nu a fost atins oficial nici în ziua de azi şi nici nu cred că aceasta se va întâmpla în următorii ani.

Dacă începutul nu a fost aşa de grozav din cauza unor performanţe relativ mici faţă de ceea ce se aştepta, dar şi a unor preţuri ridicate, Pentium 4 avea să îşi arate adevărata valoare în momentul trecerii la nucleul Northwood, cel mai de succes al întregii generaţii. Acesta oferea o performanţă ridicată datorită frecvenţelor mari la care lucra, chiar peste 3GHz. Northwood a fost nucleul care m-a atras cel mai mult, oferind performanţe remarcabile la vremea aceea. Fiind un pasionat al overclocking-ului (chiar nu îmi amintesc să fi avut un procesor care să fi rulat mai mult de câteva zile la frecvenţa nominală, exceptând modele 286/386), am fost atras, în special, de un anume model: Pentium 4 2.4C, a cărui frecvenţă putea fi urcată la peste 3GHz, la un preţ acceptabil aş putea spune.

Următorul pas al Pentium 4 a fost trecerea la nucleul Prescott, recunoscut pentru cache-ul L2 de 1MB, dar în special pentru cantitatea foarte mare de căldură degajată care a făcut ca mulţi entuziaşti să se ferească de el. Acest ultim aspect pot spune că e cel care a cauzat decăderea procesoarelor Pentium.

Generaţiile următoare, bazate practic pe Pentium 4 au fost: Pentium seria 5xx, 6xx, 8xx, respectiv 9xx (ultimele două denumite şi Pentium D). Acestea au adus mai mult date tehnice decât performanţă: procesare pe 64 biţi, cantităţi de cache din ce în ce mai mari, unele fiind chiar modele dual core. Era clar, NetBurst era pe moarte şi nimic nu putea remedia situaţia. Însă la mijloc vorbim de Intel, una dintre cele mai mari companii la nivel internaţional, şi puteam fi sigur că nu stă degeaba. În urmă cu aproape un an, am fost anunţati de intenţiile companiei, materializate în momentul de faţă prin generaţia Core 2 care nu mai are nevoie de nici o prezentare, scorurile testelor din ultimele două numere XtremPC vorbind de la sine.

Nu îmi rămâne decât să salut pe această cale ceea ce, haideţi să spunem, a fost Pentium 4/D (NetBurst) şi ceea ce sunt şi vor fi generaţiile Core.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939:
CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Gell DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Tagan Easy Con 530W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.7 EE LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Tagan Easy Con 530W





SyncMaster 971P

imagineazã-ţi design elegant şi rafinat, esenţa mişcarii şi a perfecţiunii detaliului.

imagineaza-ti, doresti un lucru important in viata ta, o creatie flexibila si perfect adaptabila dorintelor tale. Design si imagine de exceptie, cu monitorul SyncMaster 971P nu este greu sa-ti imaginezi.

Pentru a afla mai multe viziteaza www.deck.ro

SAMSUNG

DECK® COMPUTERS

Reprezentant SAMSUNG-IT Romania   Service Center SAMSUNG-IT Romania   tel:021-43.43.400

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Merom low-voltage în ianuarie

Intel şi-a anunţat partenerii OEM despre apariţia în cursul lunii ianuarie 2007 a două versiuni de procesoare Merom care vor funcţiona la tensiuni scăzute. Denumite L7400 şi L7200, acestea vor fi tactate la frecvenţele de 1.5GHz, respectiv 1.33GHz, ambele având o memorie cache de 4MB şi un bus tactat la 667MHz. Preţurile acestora vor fi de 315, respectiv 285USD. O dată cu acestea va fi lansată şi o versiune cu un singur nucleu denumită U1500, aceasta urmând să aibă o memorie cache de 2MB şi un bus de 533MHz.

www.intel.com

SiS Mirage 3

SiS a anunţat specificaţiile viitorului chip grafic Mirage 3, acesta urmând să fie integrat în chipset-urile SiS 671, 671GX şi 771. Faţă de soluţiile integrate de la Intel, ATI şi NVIDIA, adică X3000, Radeon Xpress 1250 şi NVIDIA 6100, Mirage 3 nu suportă decât specificaţiile Pixel Shader 2.0, oferind 16 unităţi de texturare dar fiind lipsită total de unităţi de procesare Vertex Shader. Oferind suport pentru DirectX 9 şi OpenGL 1.5, Mirage 3 va permite şi rularea în bune condiţii a interfeţei Aero a viitorului Windows Vista.

www.sis.com

Cell, procesor pentru server

IBM a anunţat lansarea primei generaţii a calculatoarelor bazate pe cunoscutul procesor Cell, inima viitoarei console PlayStation 3. Astfel, soluţia cluster IBM System Cluster 1350 bazată pe sistemul de operare Linux va avea un nou membru, denumirea acestuia fiind BladeCenter QS20. Lansat ca soluţie pentru mediile care necesită putere foarte mare de calcul, soluţia Cell va fi una scumpă, preţul fiind însă justificat chiar de pe acum de performanţele cu 40 de procente mai bune în teste neoptimizate pentru arhitectura specifică a acestuia.

www.ibm.com

OFERTA HTC DE TOAMNĂ

Patru noi terminale pentru Europa



HTC este unul dintre cei mai cunoscuţi producători de terminale mobile inteligente bazate pe platforma Windows Mobile, produsele lor găsindu-se sub diverse denumiri în ofertele marilor operatori de telefonie mobilă din întreaga lume. La începutul acestei toamne, compania a prezentat patru noi terminale destinate pieţei europene, acestea urmând să fie disponibile începând cu luna octombrie. HTC S620 este un rival pentru celebrul Motorola Q, faţă de acesta având avantajul disponibilităţii pe orice piaţă şi al conectivităţii GSM Quad-Band şi EDGE, suplimentată de suportul Bluetooth şi Wi-Fi. P3300, un PDA cu aspect de terminal mobil clasic, este primul model furnizat de HTC care va avea funcţii GPS. În urma parteneriatului cu renumitul producător software TomTom, acesta beneficiază de versiunea a şasea a aplicaţiei Navigator. Ruda mai mare a acestuia, P3600, va avea aceleaşi facilităţi, dar va oferi şi o cameră foto de 2.1 megapixeli şi un design mai elegant, în timp ce ultimul model anunţat, S310, va fi un terminal inteligent Quad-Band.

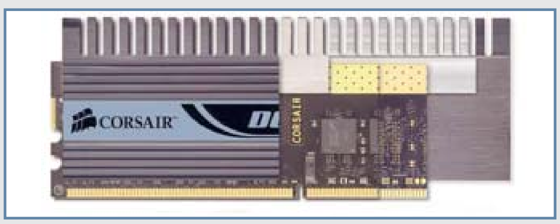


www.htc.com

CORSAIR DOMINATOR

1111 MHz de putere brută

Corsair, unul dintre liderii incontestabili ai pieţei memoriilor destinate entuziaştilor, a anunţat lansarea unei noi linii de produse DDR2 cu un design şi o răcire deosebite, sub denumirea comercială Dominator. Vârful de lance al gamei rulează la impresionanta frecvenţă de 1111MHz, fiind depăşită la această oră doar de replica rivalilor OCZ, tactată la 1250MHz. Pe numele ei complet DHX XMS2 Dominator, noul modul de memorie de la Corsair oferă o răcire impresionantă. Denumită Dual-path Heat eXchange (DHX), aceasta asigură atât răcirea memoriilor de tip TinyBGA, cât şi a plăcii cu circuite, căldura fiind direcţionată şi disipată prin intermediul unor lamele suplimentare spre partea opusă conectorului de interfaţă, asigurând astfel funcţionarea optimă chiar şi în cazul utilizării memoriei într-un spaţiu mic, determinat de



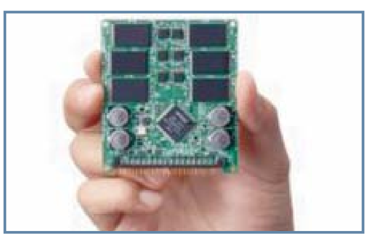
prezenţa mai multor module în sloturi adiacente. Amatorii de overclocking vor putea opta pentru ventilaţia suplimentară furnizată de sistemul opţional DOMINATOR Airflow. XMS2 Dominator este disponibilă momentan în două variante, acestea fiind PC2-8500 (1066MHz, CL5 5-5-15, 2T) şi PC2-8888 (1111MHz, CL4 4-4-12, 2T).

www.corsairmemory.com

TDK GBDRIVER RA5

Cel mai mic harddisk Solid State

TDK a anunţat recent realizarea celui mai mic model de harddisk de tip SolidState, bazat pe tehnologia NAND Flash. Folosind 16 chip-uri de 16 gigabiţi, acesta oferă o capacitate totală de stocare de 32 gigabiţi, având totodată dimensiunile unui harddisk destinat calculatoarelor portabile dar fără a moşteni neajunsurile mecanice ale acestuia. GBDriver RA5 va oferi, pe lângă



avantajele menţionate, şi posibilitatea conectării opţionale a patru condensatori de putere, meniţi să limiteze problemele de alimentare fluctuantă cu energie, fiind compatibil cu interfeţele IDE şi funcţionând în modul de transfer UltraDMA Mode 2.

www.tdk.com

DEPOZITUL DE CALCULATOARE*

* Săriți peste intermediari, veniți direct la depozit

CELE MAI MICI PRETURI



dc-shop

www.dc-shop.ro

• **BUCURESTI** • ***Bd. I.C.Bratianu*** nr. 6 - 031.4052828 • ***Calea Mosilor*** nr. 294, bl. 42, parter - 031.8058637 • ***Bd. Camil Ressu*** nr. 16, bl. 4bis - 031.4052363 • ***Bd. Decebal*** nr. 18 - 031.4052365 • ***Dr. Taberei*** Str. 1 Mai (Compozitorilor) nr. 15, bl. C3 - 031.4052825 • ***Bd Ion Mihalache*** nr. 109 - 031.4052831 • ***Militari*** Bd. Iuliu Maniu nr. 59, bl. 10A - 031.4052829 • ***Şos Olteniţei*** nr. 162, bl. 3, parter - 031.4052369 • ***Şos Ştefan Cel Mare*** nr 22 - 0314052833 • ***Str. Ştirbei Voda*** 172 - 031.4052371 • ***Unirea Shoping Center*** Corp Central, et 3 - 031.8059084 • **ALBA IULIA** Str. Vasile Goldiş, nr. 31 - 0358.401.305 • **ALEXANDRIA** Str. Bucureşti, bl. BM4, parter - 0347.401068 • **ARAD** Str. Ştefan Augustin Doinaş nr. 2-4 bl. M7 parter - 0357.809767 • **BACAU** Str. Unirii bl. 15 - 0334.401487 • ***BAIA MARE*** Bd. Republicii, 15 - 0362.805924 • ***BISTRITA*** Piata Centrala nr. 1 - 0363.401198 • **BOTOSANI** Pietonalul Transilvaniei, Platoul B, Spaţiul Comercial U38 - 0331.401483 • **BRASOV 1** Str. 15 Noiembrie nr. 50 - 0368.408501 • **BRASOV 2** Str. Pieţei nr. 1 - 0368.442195 • **BRAILA** Str. 1 Decembrie 1918, nr. 5 - 0339.401252 • **CALARASI** Str. Prelungirea Bucuresti, bl. C5 parter - 0242.333115 • **CLUJ NAPOCA 1** Str. Fabricii nr. 1, bl M5, parter - 0364.401748 • **CLUJ NAPOCA 2** Str. Timotei Cipariu nr. 5 parter - 0364.402338 • **CONSTANTA 1** Bd.Tomis 142, bl.TD2A, parter 0341.803503 • **CONSTANTA 2** Str. 1 Decembrie 1918, nr. 10, bl. L52, parter - 0341.428388 • **CRAIOVA** Str. Popa Şapcă, BL 7-14 - 0351.801017 • **DEVA** B-d 22 Decembrie, nr.4, parter - 0354.405482 • **DROBETA TR. SEVERIN** Bd. Td. Vladimirescu nr. 100-108 - 0352.401224 • **FOCSANI** Str. Cuza Voda Bloc 30 Parter - 0337.401198 • **GALATI** Str Siderurgiştilor nr. 32, bl. SD2C, parter, AP. 5 - 0336.401520 • **GIURGIU** Str. Bucureşti bl.47/3D ap. 81 parter - 0346.401023 • **IASI 1** Str. C. Negri nr. 60 bl. CL2 - 0332.808776 • **ORADEA** Str. General Magheru nr. 6 - 0359.800315 • **PETROSANI** Bd. 1 Decembrie 1918 bl. 71 parter - 0354.409313 • **PIATRA NEAMT** Bd.Decebal nr. 71, Bl.E2, Tronson1 parter - 0333.401087 • **PITESTII 1** Bd. Republicii nr. 162-164 - 0248.610070 • **PITESTI 2** Bd. Nicolae Blacescu, nr. 131 - 0248.284792 • **PLOIESTI** Bd. Republicii, 197, Bl. 5C1, parter - 0344.801266 • **RESITA** Str. I. L. Caragiale nr. 5 - 0355.401512 • **RM. VALCEA** Bd. Tudor Vladimirescu bl. 5 parter - 0350407971 • **SATU MARE** Str. Drumul Careiului, bl.C 2-4 - 0361.802275 • **SIBIU** Str. Parcul Tineretului bl 5, parter, trs B - 0369.405184 • **SLATINA** Bd. Nicolae Titulescu bl. 41 - 0349.401337 • **SLOBOZIA** Str. Matei Basarab, bl. U parter - 0343.401144 • **SUCEAVA** Str. Universitatii, nr 27, bl D1, parter - 0330.401311 • **TARGOVISTE** Str. Libertăţii, bl. A3, parter - 0345.401015 • **TARGUL JIU 1** Str. Victoriei nr. 138 - 0353.402469 • **TARGUL JIU 2** Str. Victoriei, Bl.29, Et.1 - 0253.222357 • **TIMISOARA 1** Calea Aradului nr. 30A - 0356.421584 • **TIMISOARA 2** Str. Gh. Lazar 30-32 - 0356.424883 • **TULCEA** Str. Babadag nr. 7, bl.3, parter - 0340.401025 • **VASLUI** Str. Republicii, nr. 363A - 0335.405704 • **ZALAU** Str. Iuliu Maniu nr. 25 Centrul Comercial Silvania Et. II - 0260.660734

www.romsoft.ro

PE SCURT

DDR2 1333 de la OCZ
OCZ a anunțat iminenta apariție publică a unor prototipuri de memorii de tip DDR2 tactate la frecvența de 1333MHz, în momentul lansării acestea urmând să fie practic cele mai rapide module de memorii disponibile pe piață. OCZ deja este cunoscută pentru calitatea și originalitatea produselor, în urma colaborării cu ATI aceștia lansând primele memorii certificate pentru configurațiile Crossfire, urmate apoi de lansarea primelor memorii cu o viteză de 1250 MHz.
www.ocztechnology.com

20.000.000 procesoare AMD pentru Dell
După îndelung așteptata și comentata introducere a procesoarelor fabricate de AMD în cadrul sistemelor Dell, compania pare decisă să inunde piața cu aceste noi configurații. 20 de milioane de procesoare AMD au fost comandate de către companie, acestea urmând să acopere necesarul pentru următorul an. Dintre acestea, patru milioane vor fi destinate sistemelor portabile, în timp ce 16 milioane vor fi utilizate pentru echiparea sistemelor desktop și a soluțiilor server.
www.dell.com

Marca ATI rămâne
După anunțarea achiziționării companiei ATI de către AMD, se părea că numele ATI va dispărea de pe piață, marcând astfel sfârșitul uneia dintre cele mai vechi companii din istoria calculatoarelor. Oficialii ATI însă au dezmințit știrea, plăcile video urmând să-și păstreze denumirea. Doar produsele multimedia și chipset-urile pentru plăcile de bază preluate de la ATI vor fi redenumite AMD, tehnologiile care le motorizează însă urmând să-și păstreze denumirile originale.
www.ati.com

65nm pentru AMD, din octombrie
Advanced Micro Devices a anunțat că primele procesoare fabricate în tehnologia de 65nm vor fi disponibile pe piață începând cu luna octombrie. Fabricate în tehnologia silicon-on-insulator, aceste procesoare sunt în fabricație încă din luna iunie, producția de masă însă ajungând la parametri abia în cursul lunii septembrie, luna octombrie fiind prima în care stocurile vor fi suficiente pentru susținerea lansării oficiale.
www.amd.com

SANSA C200 MP3PLAYER

Calitate și stil la preț redus



Sandisk este un nume care nu mai necesită nici o prezentare, produsele sale acoperind cu succes domeniile stocării datelor și a echipamentelor multimedia portabile, numitorul comun al acestora fiind întotdeauna memoria de tip Flash. Ultimul produs lansat, playerul Sansa C200, nu trebuie să inducă păreri greșite în privința facilităților, în ciuda dimensiunilor de numai 33x78x15mm și greutății de 42 de grame. Acesta este un player multimedia portabil de mici dimensiuni, care oferă suport MP3 și WMA, include un tuner radio FM și un microfon care poate transforma micul aparat într-un reportofon. Având un aspect sportiv, C200 oferă un ecran de 1.4" care permite afișarea informațiilor referitoare la piesa muzicală redată, dar și vizualizarea imaginilor, individual sau sub formă de slideshow. Capacitatea de stocare este generoasă, playerul fiind disponibil în două versiuni, de 1GB și 2GB, aceasta putând fi extinsă prin intermediul unui card de memorie de tip microSD până la 4GB, conectivitatea USB 2.0 facilitând transferul rapid al datelor.
www.sandisk.com

O IMAGINE PERFECTĂ DE LA SAMSUNG

Iluminarea clasică este deja depășită?



Unul dintre marile neajunsuri ale ecranelor TFT actuale este iluminarea neuniformă, originea problemei fiind generată de iluminarea afișajului cu ajutorul tuburilor fluorescente, durata scurtă de viață a acestora generând în timp și probleme de fiabilitate. Samsung a decis că este timpul introducerii unei tehnologii așteptate de mult timp, iluminarea cu ajutorul LED-urilor. Această tehnologie promite nu doar o durată dublă de viață a ecranelor TFT fabricate prin această tehnologie comparativ cu cele clasice, dar și o iluminare perfect uniformă și o prospețime foarte bună a culorilor. Oferind o rezoluție de 1366x768 pixeli și un raport al imaginii de 16:9, noul televizor Samsung LE40M91 promite un contrast de 10.000:1 și o strălucire de 450cd/m^2. Specificațiile, combinate cu aspectul deosebit, fac din acest televizor cu diagonala de 100 de centimetri un echipament dorit de oricine, singurul aspect negativ fiind imposibilitatea afișării conținutului digital disponibil în rezoluția 1080p. În acest caz, este necesară procesarea imaginii pentru acomodarea cu rezoluția maximă a televizorului. Acesta este însă un detaliu de o importanță minoră, calitățile echipamentului aducându-i, de altfel, și premiul pentru inovație oferit de European Image and Sound Association.
www.samsung.com

BLACKBERRY PEARL

Un aspect rafinat pentru un terminal celebru



BlackBerry este un terminal deja faimos, care a marcat începutul serviciilor de mesagerie electronică mobilă, fiind încă unul dintre cele mai utilizate echipamente mobile pentru trimiterea și primirea mesajelor, tehnologia din spatele lui fiind de curând licențiată și de către Nokia. Din nefericire pentru companie, terminalele produse au avut întotdeauna un handicap major în fața concurenței: aspectul. Research In Motion a decis să rupă monotona și neatractiva linie estetică a produselor, lansând la începutul lunii septembrie noul terminal BlackBerry Pearl. Acestei schimbări drastice de aspect i s-au adăugat și o serie de facilități nemaiîntâlnite până acum într-un produs BlackBerry, mai precis o cameră foto și un slot de extensie MicroSD. Cu acest produs, compania producătoare părăsește lumea oamenilor de afaceri și intră în domeniul utilizatorilor finali moderni, cu nevoi și cerințe diversificate. Cântărind numai 88 de grame, Pearl oferă un afișaj color cu dimeniunile 240x260mm, o cameră foto de 1.3 megapixeli, suport multimedia pentru formatele MP3, AAC și H.263 și Bluetooth 2.0. Acesta este totodată un terminal GSM Quad-Band care nu și-a pierdut funcțiile de mesagerie care i-au adus celebritate, tastatura SureType fiind o combinație ergonomică între un model clasic al unui telefon mobil și modelul QWERTY. Navigația prin meniuri este facilitată de micul jogdial alb care este, de altfel, și punctul de origine al denumirii produsului.
www.blackberry.com

MOVINAND

O soluţie de stocare portabilă

Samsung a anunţat începerea livrărilor spre o serie de producători parteneri din industria terminalelor mobile a primelor mostre din produsul denumit de către companie MoviNAND. Acesta îmbină clasicele memorii NAND Flash cu un controller pentru carduri de memorie standard şi o cantitate mică de stocare a unui firmware. Conform declaraţiilor producătorului, această soluţie este menită să simplifice integrarea memoriilor suplimentare în echipamentele portabile care folosesc aşa ceva, incluzând aici telefoane mobile, playere MP3 sau camere foto digitale. Fiind o soluţie mobilă completă, MoviNAND face inutilă prezenţa unui controller pentru carduri de memorie în fiecare echipament, acestea putându-se mulţumi să ofere doar un banal conector, de restul urmând să se ocupe mica memorie mobilă. Samsung afirmă însă că acest produs nu este menit să distrugă actuala piaţă a cardurilor de memorii, ci doar să ofere o flexibilitate suplimentară. Disponibil pentru început în două versiuni, cu capacitatea de 1GB, respectiv 2GB, MoviNAND va putea fi găsit undeva spre sfârşitul anului şi în versiuni de 512MB şi 4GB, viteza de transfer a acestor memorii fiind în toate cazurile aceeaşi, 54MB/s.

www.samsung.com





PERIFERICE PENTRU WINDOWS VISTA

Vista nu înseamnă doar software

Microsoft doreşte să facă din lansarea mediatizatului sistem de operare Windows Vista un eveniment complex, în acest scop anunţând lansarea unor noi linii de periferice, acestea urmând să acompanieze noile facilităţi ale sistemului de operare atât din punct de vedere funcţional, cât şi estetic. Astfel, începând cu lună octombrie şi până în prima luna a anului 2007, trei noi mouse-uri şi trei noi seturi compuse din tastatură şi mouse vor fi lansate pe rând.



În timp ce primul set, Wireless Laser Desktop 6000, nu oferă nimic deosebit, produsele superioare Wireless Entertainment Desktop 7000 şi 8000 vor avea facilităţi interesante precum conectivitate Bluetooth, dimensiuni foarte mici şi posibilitatea reîncărcării acestora prin intermediul unor baze speciale, modelul de top bucurându-se şi de o iluminare sensibilă la intensitatea luminii ambientale. Aceste seturi vor permite accesul rapid la funcţiile noi din Vista, precum Media Center sau Sidebar. Dintre cele trei mouse-uri noi anunţate, cel mai interesant este Wireless Notebook Presenter Mouse 8000, care combină practic patru echipamente diferite într-unul singur: un mouse clasic, o telecomandă multimedia, o telecomandă pentru controlarea prezentărilor şi un indicator laser destinat aceleiaşi activităţi.

www.microsoft.com

REZULTATELE CONCURSURILOR “UMFLĂ POTUL!” DIN XTREMPC 78

“Poturile” 78 - Adriatica şi OLYMPUS au fost umflate!

Premiile concursului **"Umflă Potul"** Adriatica din XtremPC 78 au fost opt ceasuri Adriatica, modelele Pilot 1058, 19712 şi 8102, oferite de firma Sunrise Impex.

Premiile concursului **"Umflă Potul" MGT Educational** din XtremPC 78 au fost patru camere foto digitale Olympus FE-120, 6 megapixeli, 3x zoom optic, LCD 1.8", oferite de firma MGT Educational.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 7 septembrie 2006 (data poştei) au participat la tragerile la sorţi efectuate la sediul XtremPC.

Câştigătorii premiilor Adriatica au fost: **Craia Adrian** din Călăraşi - modelul 1058, **Munţiu Corina** din Bucureşti, s. 2 şi **Radu Florin** din Timişoara - modelul 19712, **Ştefan Petra** din Bucureşti şi **Pătran Cristinel** din Braşov - modelul 8102 alb, **Constantin Cristian** din Valea Timişului, judeţul Caraş Severin, **Spulber Gicu** din Braşov şi **Burtea Ionuţ** din Dumbrava, judeţul Prahova - modelul 8102 negru.

Premiile MGT Educational au fost câştigate de **Palantin Mihai** din Slobozia, **Aron Moisa** din Marghita, judeţul Bihor, **Drobotă Dragoş** din Oradea şi **Alexe Paul** din Obrejiţa, judeţul Vrancea.

Filmele tragerilor la sorţi le puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!







CONTROLLERE PENTRU JOCURI

SAU CUM TRADUCI UN CLICK ÎN 0 ŞI 1

Ceea ce multora dintre noi li se pare banal, nu este în realitate un lucru atât de simplu.

ATUNCI CÂND NE JUCĂM, INTERACŢIUNEA noastră cu calculatorul sau consola se poate realiza prin controllere specifice. Vom încerca să prezentăm modul în care mişcarea mâinilor este tradusă de echipamentele electronice într-un limbaj ce poate fi înţeles de jocuri.

EVOLUŢIA ÎN TIMP

Istoria controllerelor este în mod evident legată de cea a jocurilor. Totul a început cu un ecran de osciloscop şi un potenţiometru cu ajutorul căruia era controlată o paletă. Jocul se numea Pong şi lumea stătea la coadă ca să îl joace în 1959. Următorul moment important este apariţia consolei Atari 2600 în 1977, care introducea joystick-ul cu opt direcţii şi un singur buton. Acest tip de controller va fi comercializat până în 1991, longevitatea sa fiind datorată designului simplu şi versatilităţii. O dată cu apariţia consolelor mobile, a fost necesară introducerea unui sistem de control care să ocupe mai puţin spaţiu, iar în 1982 Nintendo inventează controller-ul cu patru direcţii, în formă de cruce. Acest design a rămas aproape neschimbat, după mai bine de 20 de ani putând fi întâlnit la Nintendo DS. Tot Nintendo este responsabil cu ceea ce se poate numi precursorul gamepad-urilor, şi anume controller-ul NES (Nintendo Entertaintment System). Un pad direcţional şi două butoane au fost de-ajuns pentru consola care a dominat mijlocul anilor '80.



JOYSTICK-UL SAU CUM DECOLEZI DE LA BIROU

Acest dispozitiv a avut ca sursă de inspiraţie echipamentul de control al avioanelor şi are ca scop principal înregistrarea mişcării în mod gradat pe două axe. Nu ar trebui să ne mire faptul că acest mecanism are la bază tot potenţiometre. Acestea sunt componente electronice care îşi schimbă rezistenţa în funcţie de punctul de contact a două părţi metalice. Citirea poziţiei de calculator se face prin intermediul unui convertor analog-numeric. Modul de funcţionare al acestuia este destul de simplu: un condensator este încărcat folosind curentul electric care trece prin potenţiometru şi, în funcţie de rezistenţa acestuia, încărcarea se realizează mai rapid sau mai lent. Valoarea pe care o poate monitoriza şi recunoaşte un program este timpul de încărcare al condesatorului, în urma unor calcule rezultând un set de coordonate ce poate fi folosit de joc pentru a realiza o acţiune. Astfel, pe o singură axă, pot fi înregistrate până la 600 de puncte intermediare. Această tehnologie are limitările ei. Convertorul necesită putere de procesare, iar mecanismul acestuia nu este foarte precis. Problemele au fost parţial înlăturate prin folosirea unui chip dedicat pentru conversia analog-numerică şi a unui sistem optic pentru detectarea mişcării, sistem asemănător cu cel folosit la mouse-urile cu bilă.

GAMEPAD-UL

Ceea ce cunoaştem astăzi sub această denumire este controller-ul cel mai răspândit pentru console. Pe lângă butoanele digitale şi pad-ul direcţional avem de-a face cu un stick analog – un joystick în miniatură care facilitează controlul în jocuri 3D. Modul de funcţionare al versiunii cu sistem optic este următorul: mişcarea stick-ului este transmisă spre două axe care au la capete discuri cu mici fante de-a lungul circumferinţei. Fiecare disc este aşezat între două perechi LED-diodă fotovoltaică. Atunci când lumina LED-ului trece printr-o fantă şi este recepţionată de diodă, aceasta generează un curent electric. În funcţie de numărul impulsurilor înregistrate, procesorul ştie cât de mult s-a mişcat stick-ul.

Cea de-a doua pereche de diode are ca scop determinarea sensului de rotaţie.

LA VOLANUL UNUI... CALCULATOR

Pasionaţii curselor de maşini şi-au dorit dintotdeauna un dispozitiv care să le amplifice senzaţia de mişcare şi să le permită un control mai realist al maşinii. Cum tastura sau gamepad-ul clasic nu erau de-ajuns, iar joystick-ul nu era destul de ergonomic, volanul a fost bine primit de jucători. La baza contrucţiei sale stă un potenţiometru sau un sistem optic. De-a lungul timpului a mai fost dotat cu un pad direcţional şi butoane. Pedalele, care pot înregistra la rândul lor mişcarea în mod gradat, sunt parte componentă a oricărui sistem de acest tip din ziua de azi.

DESPRE FORCE FEEDBACK

Această tehnologie a adus un plus de realism controlului în jocuri, însă nu a primit suportul întregii comunităţi. Astfel, în urma unor acţiuni din joc, controller-ul va avea un anume comportament, acesta variind de la simple vibraţii la inducerea unei mişcări independente de cea realizată de jucător. Implementarea tehnologiei este diferită, în funcţie de dispozitiv. În cazul joystick-urilor, cele două axe care detectează mişcarea pot fi controlate de două motoare electrice. Un circuit integrat de tip ROM





conţine mai multe secvenţe predefinite pentru controlul motoarelor cum ar fi simularea unui foc de armă sau a impactului. Gamepad-urile includ un sistem mai puţin sofisticat. Acesta constă din două motoare electrice, plasate de obicei în mânere, care rotesc două discuri cu centrul de greutate deplasat. Volanele utilizează aceleaşi componente pentru inducerea vibraţiilor, aplicarea unei forţe de rezistenţă la virare şi simularea tendinţei normale de centrare.

CE NE AŞTEAPTĂ

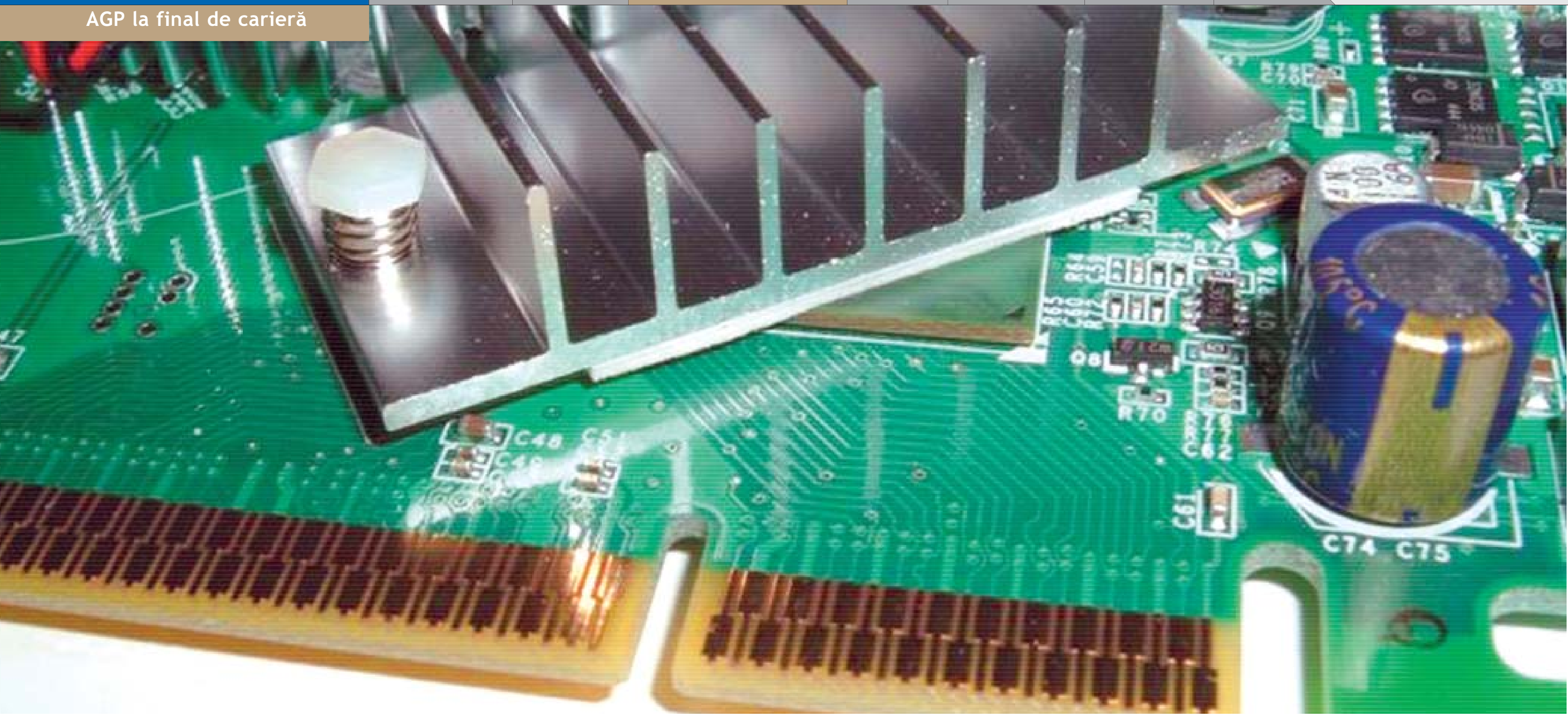
Următoarea tehnologie anunţată şi care va fi încorporată în controllerele Nintendo Wii şi Sony PS3 este senzorul de mişcare şi poziţionare pentru dispozitivul în sine. Cu ajutorul unui senzor infraroşu special şi a emiţătorului inclus în controller, Wii recunoaşte poziţia în spaţiu a acestuia din urmă şi o traspune într-o acţiune pe monitor. Tot acest controller dispune de un girometru şi un accelerometru care transmit înclinaţia sa faţă de planul orizontal şi acceleraţia în cazul unei mişcări bruşte. Gamepad-ul PS3 va include doar un giroscop, permiţând controlul în jocuri prin inclinarea sa.

CONCLUZIE

Elementele de bază ale controllerelor pentru jocuri nu s-au schimbat radical de la apariţia lor. O revoluţie în acest sens a fost anunţată de Nintendo şi ne aşteptăm ca producătorii concurenţi să vină cu idei cel puţin la fel de bune.

Daniel Ion





AGP LA FINAL DE CARIERĂ

ULTIMA GENERAŢIE ÎN TEST

Exact când credeam că portul AGP a fost îngropat discret, producătorii de plăci video au mai aruncat câteva firimituri nostalgicilor, oferindu-le posibilitatea unui upgrade necostisitor.

DUPĂ CE, O PERIOADĂ, MARII PRODUCĂTORI de chip-uri video au anunţat că nu vor mai produce plăci video pentru portul AGP (şi păreau hotărâţi în această decizie), iată că în ultima vreme mai multe implementări atât folosind chip-uri NVIDIA, cât şi ATI, au făcut deliciul nostalgicilor portului AGP. Abordarea a fost însă diferită, NVIDIA concentrându-se spre segmentul mediu-superior, în timp ce ATI a pus accentul pe versiunile entry-level. Această stare de lucruri avantajează întru-câtva NVIDIA, care motorizează acum cele mai performante plăci video pentru platforma AGP, în timp ce ATI se mulţumeşte să le producă pe cele mai accesibile.

ASPECTE TEHNICE

Chiar dacă, teoretic, lăţimea de bandă oferită de portul PCI-Express este dublă comparativ cu cea oferită de portul AGP (4GB/s în cazul PCI-Express x16 faţă de 2GB/s pentru AGP 8x), plăcile video actuale rareori folosesc acest avantaj (în SLI, două plăci video funcţionează fără probleme folosind fiecare opt lane-uri PCI-Express). În aceste condiţii, putem aprecia că înlocuirea portului AGP de pe plăcile de bază actuale a fost o decizie de marketing, nu una generată de limitările acestei tehnologii. Acest lucru este dovedit şi de faptul că rezultatele obţinute de versiunile AGP şi PCI-Express ale aceluiaşi chip video sunt asemănătoare. Astfel, putem spune că avantajele PCI-Express sunt posibilitatea folosirii mai multor chip-uri grafice (CrossFire, SLI sau chiar Quad-SLI), dar şi transparenţa pentru dezvoltatorii software - un sistem de operare proiectat pentru PCI poate boota pe un sistem cu PCI-Express fără nici o modificare a codului. Interesant este că specificaţiile AGP 3.0 (AGP 8x) prevăd posibilitatea montării a două plăci video pe magistrala AGP, cu toate că nu ştiu să se fi produs vreodată o placă de bază cu două sloturi AGP.

SISTEMUL DE TEST

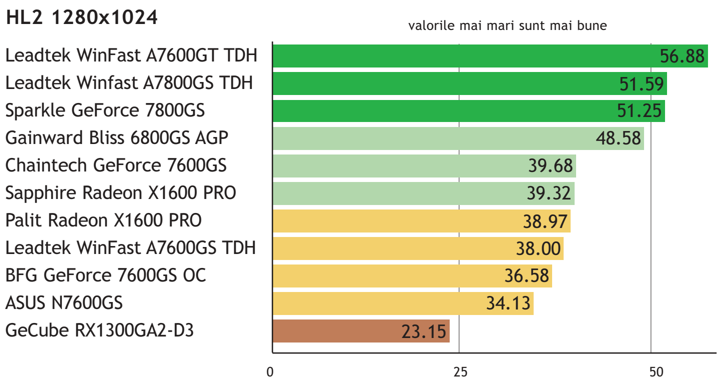
Pentru a obţine rezultate comparabile cu celelalte teste de plăci video, am optat pentru o platformă formată dintr-o placă de bază EPoX 9NDA3J, motorizată de chipset-ul nForce 3 Ultra al NVIDIA şi pusă la dispoziţia noastră de către Depozitul de Calculatoare. Această alegere ne-a permis folosirea procesorului dual core AMD Athlon64 FX-60, care va constitui şi baza viitorului test de plăci video PCI-Express. Memoriile au fost un kit dual channel GeiL Ultra de 2x512MB DDR433, care a funcţionat la 400MHz cu timing-uri 2-2-2-5. Pentru alimentarea stabilă a sistemului am utilizat o sursă ATX 2.0 Tagan EasyCon de 530W. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional cu SP2 şi a fost instalat pe un harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 de 80GB. Versiunile de drivere folosite au fost ultimele postate pe site-ul producătorilor la data testului, nForce 5.11 pentru placa de bază şi ForceWare 91.47 şi ATI Catalyst 6.8 pentru plăcile video. Testele au fost împărţite în două categorii - jocuri şi aplicaţii sintetice, verdictul fiind dat de media ponderată a celor 18 teste la care s-a adăugat punctajul corespunzător dotărilor. Pentru overclocking s-au folosit utilitarele ATI Tool şi RIVA Tuner (în cazul plăcilor video ATI), respectiv CoolBits şi RIVA Tuner (pentru plăcile NVIDIA). În cazul overclocking-ului, am urmărit funcţionarea stabilă şi fără artefacte vizuale a plăcilor video în timpul rulării 3DMark06.

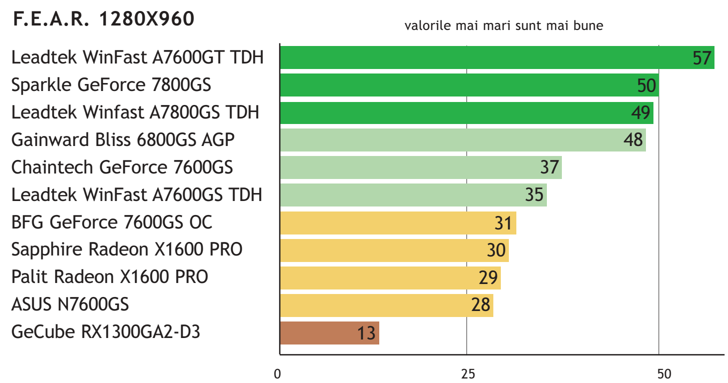
CONCLUZII

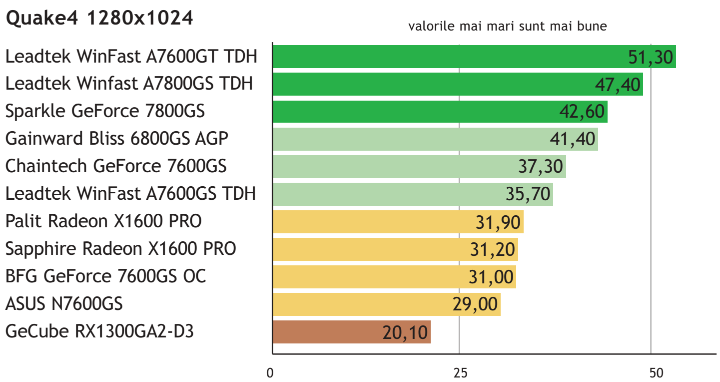
Personal, sunt încredinţat că nu va mai exista oportunitatea unui alt test de plăci video AGP. Chiar dacă producătorii au mai făcut o încercare de portare a chip-urilor grafice noi pe platforma AGP, suportul din partea distribuitorilor a fost aproape nul, lucru subliniat şi de dificultatea cu care am obţinut modelele din test. În plus, chiar dacă se poate obţine un nivel decent al performanţelor în cazul unui upgrade, plăcile video AGP existente pe piaţă nu pot concura nici pe departe cu soluţiile PCI-Express, cele mai rapide plăci AGP fiind motorizate în acest moment de chip-ul GeForce 7600GT.

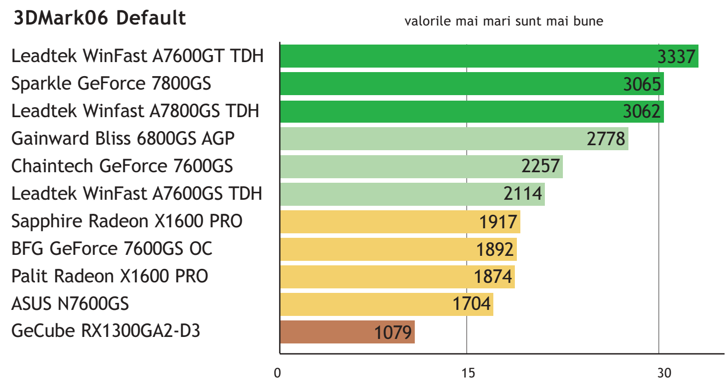
Cristian Agatie

Rezultate plăci video









foarte bun | bun | satisfăcător | slab

foarte bun | bun | satisfăcător | slab



Sapphire
Radeon X1600 PRO





Chipset: Radeon X1600 PRO(R530) • Memorie: 512MB GDDR2 • Frecvență chipset/memorie: 500MHz/780MHz • Bus memorie: 128 biți

2.36

Sapphire s-a remarcat ca partener preferat al ATI, fiind renumit pentru plăcile sale video și mai puțin pentru plăcile de bază, toate folosind exclusiv chip-uri produse de firma canadiană.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Soluția de răcire adoptată de Sapphire este cea recomandată de ATI, aceasta fiind destul de silențioasă chiar și în condiții de încărcare maximă. Alimentarea suplimentară se face folosind conectorul unității FDD, o soluție destul de incomodă și nu întotdeauna disponibilă (cazul în care sursa nu oferă mai mulți conectori de acest tip, iar sistemul dispune deja de o unitate floppy. Placa dispune de ieșire TV-Out cu suport HDTV, chip-ul video asigurând accelerare hardware pentru decodarea video în formatele Windows Media și MPEG-2, dar și H.264.

PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este comparabil cu cel al unei plăci similare pe port PCI-Express, pierderile ca urmare a folosirii unui bridge PCIExpress - AGP fiind nesemnificative. Prin overclocking, am atins freceventele de 614MHz pentru core, respectiv 873MHz pentru memorie, caz în care scorul în 3DMark06 a fost de 2214 puncte.

CONCLUZIE

Sapphire X1600PRO oferă putere suficientă pentru jocurile actuale, chiar dacă nu permite rularea acestora la setări de calitate maxime.

643 Lei | 24 luni | UltraPRO Computers

Leadtek
WinFast A7600GT TDH





Chipset: GeForce 7600GT (G73) • Memorie: 256MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 560MHz/1400MHz • Bus memorie: 128 biți

4.22

Chip-ul 7600GT este destinat segmentului mainstream și a fost proiectat pentru un raport preț/performanță optim.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca de obicei, Leadtek ne răsfață cu o soluție de răcire proprietară, asemănătoare cu cea folosită în cazul generațiilor anterioare. Nivelul de zgomot a fost însă redus, astfel că WinFast A7600GT poate fi folosită fără probleme într-un sistem multimedia pentru sufragerie. Layout-ul PCB-ului este extrem de simplu, singura zonă aglomerată fiind cea de power management. Memoriile nu sunt răcite de radiator, dar construcția acestuia permite direcționarea fluxului de aer spre acestea. Bridge-ul PCI-Express - AGP dispune de un radiator separat, fiind răcit la rândul său de fluxul de aer produs de ventilator.

PERFORMANȚE

Ca și generația anterioară, GeForce 7600GT oferă rezultate remarcabile în teste, în măsură să-i asigure o poziție fruntașă în clasament. Apetitul pentru overclocking este moderat, reușind să atingem 591MHz pentru core și 1546MHz pentru memorii. În aceste condiții, scorul obținut în 3DMark06 a fost de 3457 puncte, foarte apropiat de cel obținut la frecvențe default.

CONCLUZIE

WinFast A7600GT reușește un nivel de performanțe remarcabil, printre cele mai bune disponibile pentru platforma AGP.

699 Lei | 24 luni | Best Computers / Diverta
699 Lei | 24 luni | Skin

BFG
GeForce 7600GS OC





Chipset: GeForce 7600GS (G73) • Memorie: 512MB GDDR2 • Frecvență chipset/memorie: 420MHz/550MHz • Bus memorie: 128 biți

2.29

BFG este un mic producător de plăci video având sediul în Statele Unite, fiind recunoscut, în special, pentru produsele sale supratactate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Prima impresie este dată de radiatorul din aluminiu masiv care domină PCB-ul plăcii. Core-ul grafic este, după cum denotă și denumirea plăcii, supratactat de producător, acesta având grijă să precizeze pe ambalaj în mai multe locuri acest aspect. Nu se specifică nicăieri, însă, frecvența memoriilor (nici chiar pe site-ul producătorului) și aici am avut surpiza să găsim doar 550MHz, față de cei 800MHz recomandați de NVIDIA pentru chip-ul 7600GS. Fiind o placă adresată utilizatorilor sensibili la preț, din pachet lipsesc jocurile full, pe CD-ul cu drivere fiind incluse numai versiuni demo

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, cei 20MHz în plus pentru chip-ul grafic nu pot compensa frecvența redusă la care funcționează memoriile, rezultatele având de suferit. Potențialul de overclocking este modest (noi am obținut 435Mhz pentru core și 632MHz pentru memorii), dar reușește să propulseze această placă la 2106 puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

Prin prisma performanțelor, această placă se înscrie ca un concurent destul de echilibrat pentru plăcile care folosesc chip-ul Radeon X1600 PRO al ATI.

580 Lei | 36 luni | Best Computers / Diverta
547 Lei | 60 luni | IT Direct


ASUS Recomandă Windows® XP Professional
AMD
Turion64
MOBILE TECHNOLOGY
A6K
Play It Real
- A6Kt-Q086H
- 15.4WXGA Color Shine
- AMD Turion ML34
- Ati X1600 128MB VRAM
- 512 MB DDRII 667 (512 MB x1)
- 80GB (4200 rpm) 8X DVD Super Multi
- Geantă şi mouse
- € 899
- A6Kt-Q092H
- 15.4WXGA Color Shine
- AMD Turion ML34
- Ati X1600
- 128MB VRAM
- 1024MB DDRII (512 MB*2)
- 100GB (5400 rpm) 8X DVD Super
- Multi WLAN 802.11abg Bluetooth
- WebcamGeant şi mouse
- € 1049
▲ Cameră web de 1.3Megapixeli integrată
◀ Control panel audio unic
Puterea totală de a rula jocuri oriunde şi oricând
A6K este sistemul perfect pentru jocuri având în dotare o placă video performantă şi capacitatea de a procesa pe 64 de biţi. Conferinţele video wireless sunt posibile graţie camerei web integrate de 1.3 megapixeli. Ecranul wide de 15.4" beneficiază de Color Shine, tehnologie exclusivă de la ASUS, iar imaginea este clară şi viu colorată.
ASUS®
Rock Solid · Heart Touching
www.asus.com
AMD, the AMD Arrow logo, AMD Turion and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Turion and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

Sparkle
GeForce 7800GS





Chipset: GeForce 7800GS (G71) · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 375MHz/1200MHz · Bus memorie: 256 biți

4.09

Sparkle este un producător de plăci video cu o lungă tradiție în domeniu, chiar dacă în ultimii ani expansiunea marilor companii a limitat cota de piață a producătorului taiwanez.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa păstrează designul de referință al NVIDIA, ca și soluția de răcire recomandată pentru acest chipset. Sparkle împachetează această placă video într-un ambalaj pretențios, pentru a nu exista nici un dubiu asupra segmentului de piață căruia i se adresează. Pachetul cuprinde un joc (Painkiller) în ambalaj retail, inițiativă pe care puțini producători o împărtășesc, în special pentru plăcile AGP.

PERFORMANȚE

Deși la lansare GeForce 7800GS s-a dorit a fi cea mai performantă soluție pentru platforma AGP, în prezent acest chip oferă un nivel de performanță comparabil cu cel al unui GeForce 7600GT. Prin overclocking am reușit să ridicăm frecvența chip-ului grafic la valoarea de 437MHz, în timp ce memoriile au ajuns la 1454MHz, valori mai mult decât mulțumitoare. În aceste condiții, scorul obținut în 3DMark06 a fost de 3542 de puncte, cu aproape 500 de puncte mai mult decât la frecvențe default.

CONCLUZIE

Frecvența mică la care funcționează chip-ul grafic al acestei plăci face ca performanțele să fie comparabile cu cele oferite de o placă echipată cu GeForce 7600GT.

1102 Lei	24 luni	Best Computers / Diverta
1175 Lei	24 luni	ProCA România

Leadtek
WinFast A7800GS TDH





Chipset: GeForce 7800GS (G71) · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 375MHz/1200MHz · Bus memorie: 256 biți

4.13

Leadtek este unul dintre partenerii preferați ai NVIDIA în ceea ce privește plăcile video, fiind, de asemenea, renumit pentru tunerele TV.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Leadtek a păstrat designul de referință pentru acest model, deși ar fi fost preferabilă adoptarea unei soluții de răcire mai silențioase, cooler-ul standard fiind destul de zgomotos în condiții de încărcare maximă. Un lucru pozitiv, valabil și pentru modelele celorlalți producători, este plasarea unui radiator peste memorii, deși acestea nu se încălzesc semnificativ nici chiar în condiții de overclocking. Ca de obicei, pachetul este generos, cu două jocuri full și aplicații pentru vizionarea și editarea filmelor.

PERFORMANȚE

GeForce 7800GS dispune de patru procesoare de pixeli și unul de vertecși mai mult decât un 7600GT, dar frecvența mică de funcționare a chip-ului grafic anulează acest avantaj. Potențialul de overclocking este mai redus decât în cazul modelului Sparkle, WinFast A7800GS rulând stabil la frecvența maximă de 430MHz pentru core, respectiv 1430MHz pentru memorii. Scorul obținut în 3DMark06, folosind aceste frecvențe, a fost de 3374 de puncte.

CONCLUZIE

Diferența de generație își spune cuvântul, astfel că WinFast A7800GS nu poate ține pasul cu mai nou lansatul 7600GT, deși se află într-o categorie de preț superioară.

1058 Lei	24 luni	Best Computers / Diverta
1058 Lei	24 luni	Skin

Palit
Radeon X1600 PRO





Chipset: Radeon X1600 PRO(R530) · Memorie: 256MB GDDR2 · Frecvență chipset/memorie: 500MHz/780MHz · Bus memorie: 128 biți

2.33

În ciuda faptului că activează în piață din 1988, Palit a devenit cunoscut în ultima vreme, mai ales după ce Gainward a început producerea plăcilor video în fabricile sale.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Distinctiv pentru plăcile video Palit este sistemul de răcire de grosime considerabilă, acoperit cu plastic alb. Ventilatorul este zgomotos, turația sa fiind fixă, indiferent de încărcarea procesorului grafic. Memoriile nu dispun de radiatoare, încălzindu-se destul de puternic în timpul utilizării, în ciuda frecvențelor de funcționare destul de cuminți. În pachet, producătorul a inclus versiunea completă a jocului TOCA - Race Driver 3, precum și playerul DVD al Cyberlink (PowerDVD 5). Ieșirea TV-Out este compatibilă HDTV.

PERFORMANȚE

Memoriile GDDR2 nu permit atingerea unor performanțe răsunătoare, astfel că nici acest model de la Palit nu emite mari pretenții în testul nostru. Ridicarea frecvențelor a fost posibilă până la valorile de 621MHz pentru core și 855MHz pentru memorii, obținându-se în acest caz un scor de 2154 de puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

Radeon X1600 PRO în implementarea Palit nu se deosebește de celelalte plăci similare de pe piață. Zgomotul relativ mare produs de ventilator nu recomandă această placă video pentru sistemul din sufragerie.

359 Lei	24 luni	RHS Company

GeCube
RX1300GA2-D3





Chipset: Radeon X1300 (RV515) • Memorie: 256MB GDDR2 • Frecvență chipset/memorie: 450MHz/533MHz • Bus memorie: 128 biți

1.31

Singura placă video entry level din testul nostru este produsă de GeCube și este motorizată de chip-ul Radeon X1300 al ATI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sistemul de răcire adoptat de GeCube este eficient, dar zgomotul emis poate fi supărător în cazul vizionării filmelor. Radiatorul acoperă și chip-urile de memorie situate pe fața plăcii, spre deosebire de cele de pe partea opusă, care se încing destul de tare. Chip-ul care asigură conversia AGP-PCIExpress nu este răcit, încălzindu-se puternic în timpul funcționării. Ca și în cazul altor acceleratoare grafice de la baza gamei, GeCube RX1300GA2-D3 nu are ca bundle jocuri sau software, din pachet lipsind chiar și adaptorul DVI.

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, fiind vorba de o placă entry level, nivelul performanțelor este destul de modest. Cu toate acestea, cu reglajele de calitate pe mediu, s-au obținut 39fps în F.E.A.R., o valoare care asigură o experiență normală într-unul dintre cele mai pretențioase (din punct de vedere grafic) jocuri ale momentului. Ridicarea frecvenței la 550MHz pentru core (memoria nu a suportat overclocking) ne-a permis atingerea a 1201 puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

Experimentul nostru a demonstrat că ne putem juca și cu un accelerator grafic de la baza gamei, dacă nu suntem foarte pretențioși.

335 Lei	24 luni	Best Computers / Diverta
335 Lei	24 luni	Skin

Gainward
Bliss 6800GS AGP





Chipset: GeForce 6800GS (NV41) • Memorie: 256MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 450MHz/1200MHz • Bus memorie: 256 biți

3.91

Această placă este un "Golden Sample" produs de Gainward, fiind în fapt o versiune supratactată de producător (cu 25MHz în cazul core-ului, respectiv 200MHz în cazul memoriilor). Designul și, mai ales, sistemul de răcire nu lasă nici un dubiu asupra producătorului Palit.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Gainward a proiectat această placă în format dualslot, fără însă ca sistemul de răcire să facă uz de această facilitate. Producătorul a optat pentru suflarea aerului spre interior, în loc să folosească grila dual slot pentru a evacua aerul cald în afara carcasei. Un aspect pozitiv este folosirea radiatoarelor pentru memorii, acestea încălzindu-se destul de mult în timpul funcționării. Pachetul software este sărac, conținând doar playerul DVD al Cyberlink (PowerDVD 5).

PERFORMANȚE

Performanțele sunt suficient de mari pentru a da emoții plăcilor de generație mai nouă. Deși pare greu de crezut pentru o versiune deja supratactată, am reușit fără probleme să ridicăm frecvențele de funcționare până la valorile de 503MHz pentru chip-ul grafic, respectiv 1310MHz pentru memorii, scorul în 3DMark06 obținut în acest caz fiind de 3074 de puncte.

CONCLUZIE

Această placă video demonstrează că nu tot ce este vechi este și depășit, făcând față destul de elegant probelor la care a fost supusă.

693 Lei	24 luni	Best Computers / Diverta
675 Lei	24 luni	IT Direct



Chaintech
GeForce 7600GS





Chipset: GeForce 7600GS (G73) · Memorie: 256MB GDDR2 · Frecvenţă chipset/memorie: 400MHz/800MHz · Bus memorie: 128 biţi

2.81

Chaintech s-a retras de pe piaţa de plăci de bază, dar a păstrat linia de plăci video, chiar dacă în ţara noastră sunt mai puţin cunoscuţi în această postură.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Chiar dacă radiatorul folosit de producător pare a fi de cupru, nu este altceva decât aluminiu acoperit prin electroliză. Eficienţa sistemului de răcire este bună, dar chip-ul care asigură conversia AGP-PCIExpress se încălzeşte destul de puternic în timpul funcţionării. Din pachet lipsesc jocurile, dar producătorul a inclus ca bundle suita WinCinema. Ca şi în cazul celorlalte implementări ale chip-ului GeForce 7600GS al NVIDIA, este oferită o ieşire TV-Out cu suport HDTV.

PERFORMANŢE

Spre deosebire de placa BFG, Chaintech GeForce 7600GS foloseşte memorii capabile să funcţioneze la frecvenţa de 800MHz, recomandată de NVIDIA, astfel că şi rezultatele sunt pe măsură. Am reuşit ridicarea frecvenţelor la 424MHz pentru core şi 912MHz pentru memorii, performanţă relativ buna, fără să fie ieşită din comun. Cu toate acestea, abia am reuşit atingerea a 2460 de puncte în 3DMark06, un spor de performanţă mai degrabă modest.

CONCLUZIE

Chaintech reuşeşte o figură frumoasă cu această placă video, care oferă un excelent raport preţ/performanţă, în ciuda faptului că urmează linia de referinţă trasată de NVIDIA.

402 Lei | 24 luni | NET Brinel

ASUS
N7600GS HTD





Chipset: GeForce 7600GS (G73) · Memorie: 256MB GDDR · Frecvenţă chipset/memorie: 400MHz/500MHz · Bus memorie: 128 biţi

2.07

Marii producători, printre care şi ASUS, au fost destul de reticenţi la ideea producerii unor plăci noi care să folosească interfaţa AGP, astfel că acest model a fost greu de găsit în retail.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Această placă video surprinde prin layout-ul neobişnuit al PCB-ului, care este proiectat parcă în ciuda soluţiei de referinţă a NVIDIA. Astfel, chip-urile de memorie sunt poziţionate în partea din spate a PCB-ului, în zona în care întâlnim, în mod obişnuit, circuitele de power management. Acestea au fost mutate spre zona porturilor, motiv pentru care şi bridge-ul PCI Express-AGP şi-a schimbat poziţia, simetric faţă de procesorul grafic.

PERFORMANŢE

Am fost surprinşi de performanţele modeste ale acestei plăci, care s-a situat chiar mai jos în clasament decât versiunea BFG. Fără doar şi poate, aceasta a fost din cauze frecvenţelor de funcţionare chiar mai reduse ale plăcii ASUS. Încercările de overclocking au avut un succes limitat, frecvenţele atinse fiind de 413MHz pentru core şi 576MHz pentru memorii. Scorul obţinut în 3DMark06 în aceste condiţii a fost de de 1903 puncte.

CONCLUZIE

ASUS se îndepărtează de imaginea sa de companie elitistă şi propune un accelerator grafic cu performanţe modeste.

471 Lei | 36 luni | Distribuitorii ASUS

Leadtek
WinFast A7600GS TDH





Chipset: GeForce 7600GS (G73) · Memorie: 256MB GDDR2 · Frecvenţă chipset/memorie: 400MHz/700MHz · Bus memorie: 128 biţi

2.63

Pentru utilizatorii sensibili la preţ, Leadtek propune o implementare a chip-ului GeForce 7600GS în măsură să satisfacă şi nevoile de performanţă video ale acestora.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Ca şi în cazul modelului WinFast A7600GT, şi această placă video foloseşte aceeaşi soluţie de răcire proprietară, care este deopotrivă eficientă şi silenţioasă. Dispunerea lamelelor radiatorului asigură direcţionarea fluxului de aer spre chipurile de memorie, dar şi spre radiatorul care permite răcirea bridge-ului PCI Express/AGP. Leadtek este singurul producător care oferă, în această zonă de preţ, două jocuri full în bundle-ul software al plăcii video.

PERFORMANŢE

Leadtek foloseşte pentru această placă video memorii GDDR2 care lucrează la frecvenţa de 700MHz, ceea ce-i asigură un nivel de performanţă superior, fără a depăşi însă placa Chaintech, singura cu acest chipset care respectă specificaţiile NVIDIA. Potenţialul de overclocking este semnificativ, reuşindu-se fără probleme ridicarea frecvenţelor la 442MHz pentru core şi 888MHz pentru memorii. Astfel, am obţinut 2487 de puncte în 3DMark06.

CONCLUZIE

Nici de această dată Leadtek nu dezamăgeşte, reuşind să ofere performanţe bune la un preţ rezonabil, dar am fi preferat ca memoriile să funcţioneze la frecvenţa de 800MHz.

490 Lei | 24 luni | Best Computers / Diverta
490 Lei | 24 luni | Skin

vezi Orange

concurs foto - ediţia a 5-a



Participă la concursul de fotografie cu tema share.
Te aşteaptă premii în valoare de peste 20 000 USD.

Trimite fotografiile în perioada 18 septembrie -18 octombrie 2006 la O.P. 9 – C.P. 44 Bucureşti sau la concursfoto@orange.ro.

Regulamentul şi talonul de participare le găseşti la Orange shop, în presă şi la www.orange.ro/veziorange.

---

talon de participare

categoria ☐ alb-negru ☐ color ☐ Mesaje Multimedia

nume şi prenume: ....

vârstă: .... ocupaţie: ....

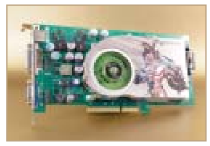
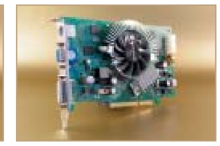
adresă: ....

număr telefon: .... e-mail: ....

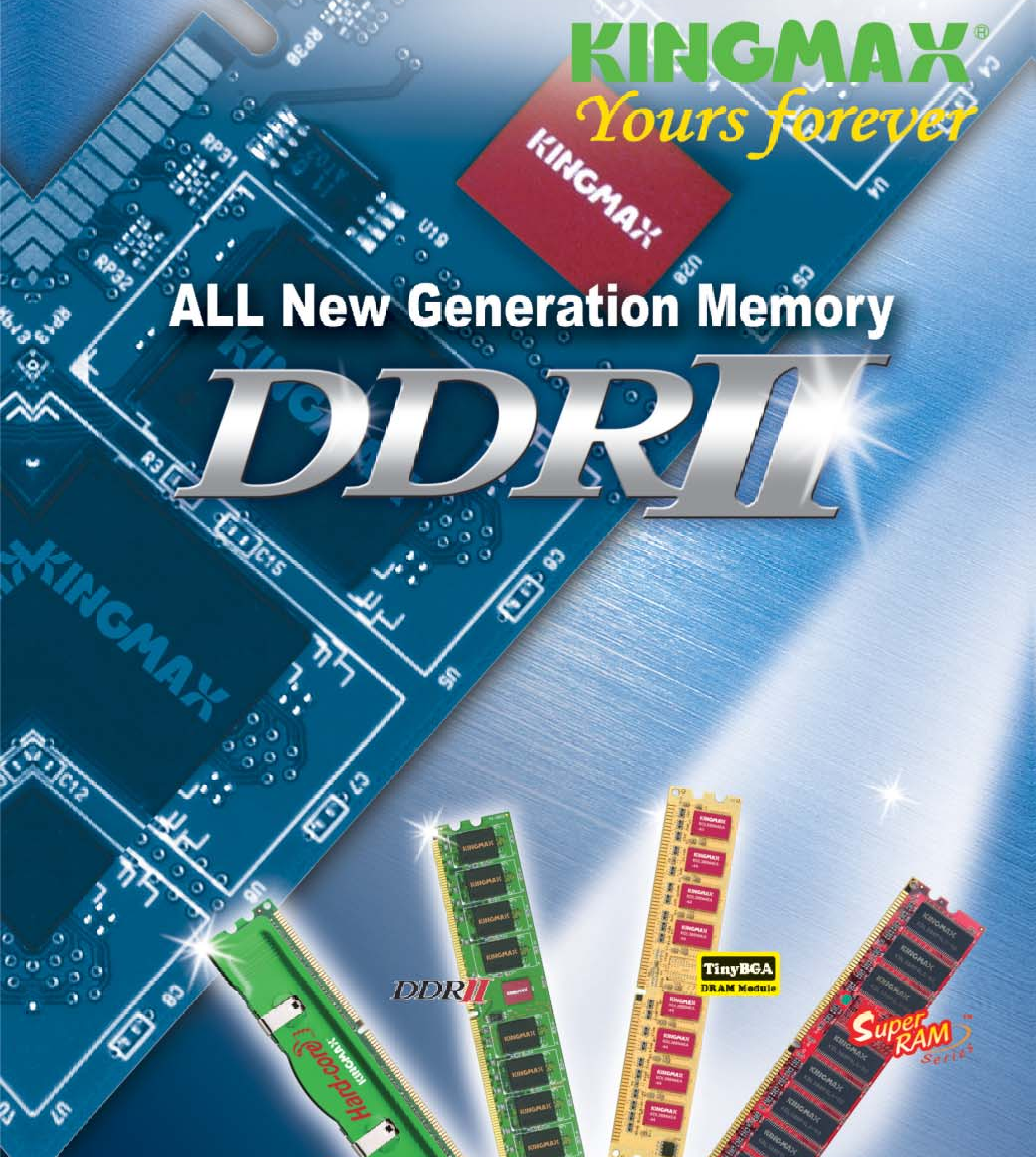
semnătură: ....

Completarea şi semnarea acestui talon implică acceptarea regulamentului de concurs.

orange™

	Leadtek WinFast A7600GT TDH	Leadtek Winfast A7800GS TDH	Sparkle GeForce 7800GS	Gainward Bliss 6800GS AGP	Chaintech GeForce 7600GS	Leadtek WinFast A7600GS TDH
						
Chipset	G73	G71	G71	NV41	G73	G73
Frecvență chipset/memorie	560MHz/1400MHz	375MHz/1200MHz	375MHz/1200MHz	450MHz/1200MHz	400MHz/800MHz	400MHz/700MHz
Memorie/Bus memorie	256MB/128 biți	256MB/256 biți	256MB/256 biți	256MB/256 biți	256MB/128 biți	256MB/128 biți
Pixel processors	12	16	16	12	12	12
Vertex processors	5	6	6	5	5	5
Rezultate teste						
Far Cry 1280x1024	106.99	105.71	105.48	101.92	68.50	63.19
Far Cry 1600x1200	78.29	78.15	78.17	74.81	50.04	45.78
Far Cry 1280x1024 4X/8X	64.15	70.81	70.95	68.08	38.46	34.47
Far Cry 1600x1200 4X/8X	46.64	51.85	51.79	49.86	27.63	24.64
HL2 1280x1024	56.88	51.59	51.25	48.58	39.68	38.00
HL2 1600x1200	49.24	44.29	44.71	41.64	34.18	33.10
HL2 1280x1024 4X/8X	43.97	41.92	41.94	39.76	29.55	27.38
HL2 1600x1200 4X/8X	36.30	35.29	35.37	33.27	23.75	22.11
F.E.A.R. 1280x960	57.00	49.00	50.00	48.00	37.00	35.00
F.E.A.R. 1600x1200	40.00	35.00	35.00	34.00	26.00	24.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	32.00	29.00	29.00	30.00	19.00	17.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	22.00	20.00	20.00	20.00	13.00	11.00
Quake4 1280x1024	51.30	47.40	42.60	41.40	37.30	35.70
Quake4 1600x1200	45.20	49.00	43.70	43.80	31.10	29.20
Quake4 1280x1024 4X/8X	38.80	42.50	41.60	37.80	25.80	23.40
Quake4 1600x1200 4X/8X	30.80	31.70	31.20	29.80	19.60	17.20
AquaMark3 Default	83773	81698	81081	76998	65099	61976
3DMark06 Default	3337	3062	3065	2778	2257	2114
Note						
Performanțe jocuri	3.56	3.50	3.46	3.32	2.31	2.13
Performanțe sintetice	0.55	0.52	0.52	0.49	0.41	0.39
Dotări	0.11	0.11	0.11	0.10	0.10	0.11
Verdict	**4.22**	**4.13**	**4.09**	**3.91**	**2.81**	**2.63**

	Sapphire Radeon X1600 PRO	Palit Radeon X1600 PRO	BFG GeForce 7600GS OC	ASUS N7600GS	GeCube RX1300GA2-D3
					
Chipset	R530	R530	G73	G73	RV515
Frecvență chipset/memorie	500MHz/780MHz	500MHz/780MHz	420MHz/550MHz	400MHz/500MHz	450MHz/550MHz
Memorie / Bus memorie	512MB/128 biți	256MB/128 biți	512MB/128 biți	256MB/128 biți	256MB/128 biți
Pixel processors	12	12	12	12	4
Vertex processors	5	5	5	5	2
Rezultate teste					
Far Cry 1280x1024	55.90	56.55	54.27	49.25	30.27
Far Cry 1600x1200	39.56	39.77	38.99	35.38	19.85
Far Cry 1280x1024 4X/8X	33.53	34.20	27.20	23.86	20.48
Far Cry 1600x1200 4X/8X	20.70	20.76	19.19	16.74	9.98
HL2 1280x1024	39.32	38.97	36.58	34.13	23.15
HL2 1600x1200	31.32	31.21	31.25	29.01	16.96
HL2 1280x1024 4X/8X	24.52	24.62	24.39	21.94	15.57
HL2 1600x1200 4X/8X	18.49	18.66	19.35	17.38	8.98
F.E.A.R. 1280x960	30.00	29.00	31.00	28.00	13.00
F.E.A.R. 1600x1200	20.00	19.00	22.00	20.00	8.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	17.00	18.00	14.00	12.00	8.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	10.00	11.00	9.00	8.00	3.00
Quake4 1280x1024	31.20	31.90	31.00	29.00	20.10
Quake4 1600x1200	25.20	26.40	24.90	22.40	15.00
Quake4 1280x1024 4X/8X	25.50	20.50	19.40	17.10	12.60
Quake4 1600x1200 4X/8X	20.60	13.40	14.00	12.20	5.60
AquaMark3 Default	47552	47525	56320	52013	32322
3DMark06 Default	1917	1874	1892	1704	1079
Note					
Performanțe jocuri	1.97	1.92	1.84	1.66	1.01
Performanțe sintetice	0.31	0.31	0.35	0.32	0.20
Dotări	0.09	0.11	0.1	0.09	0.09
Verdict	**2.36**	**2.33**	**2.29**	**2.07**	**1.31**



TORNADO SYSTEMS
www.tornado.ro tel: +40 21.206.7777

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro tel: +40 31 403 90 60

CARO GROUP
Performance *you* can touch!
www.caro.ro tel: +40 21 313 71 09



CARCASE ATX

CAROSERII PENTRU PC

Cu toate că ar trebui să îi acordăm mai multă atenţie, de ea depinzând în mare parte cât de eficient sunt răcite restul componentelor, carcasa este probabil una dintre ansamblurile ignorate ale unui sistem, regăsindu-se rar pe lista cu upgrade-uri necesare.

ROLUL UNEI CARCASE NU SE REZUMĂ DOAR la cât de eficient realizează răcirea componentelor din interiorul ei, ci putem găsi o sumedenie de motive pentru care am alege cu precădere un model faţă de altul. Unele carcase sunt adresate pasionaţilor de modding, altele celor care îşi doresc un calculator cât mai silenţios sau mai arătos şi, astfel există pe piaţă o ofertă foarte mare de acest tip de produse. Deşi la prima vedere carcasele par în mare parte banale, gândindu-ne "ce poate fi aşa diferit între două astfel de produse?", lucrurile stau diferit. Facilităţile care pot fi oferite de o carcasă sunt multiple cum ar fi dimensiunea şi numărul ventilatoarelor incluse sau sistemul de reducere a zgomotului emis de harddisk-uri prin atenuarea vibraţiilor. Aspecte importante, care trebuie avute în vedere la achiziţionarea unei carcase, sunt şi sistemele de prindere a plăcilor de extensie (PCI, PCIExpress), a harddisk-urilor şi unităţilor optice, fără a necesita apelarea la ustensile adiţionale precum şurubelniţa. Facilităţile de acest gen sunt multe şi pot fi urmărite în tabelul final.

Iniţial carcasele se livrau împreună cu sursă de alimentare dar, cu timpul, aceste două componente au început să se diferenţieze, iar unele companii să nu le aibă pe ambele în grila de produse. Mulţi utilizatori aleg o carcasă în primul rând după specificaţiile sursei, fiind mai puţin interesaţi de aspectul exterior sau de numărul de ventilatoare. La grea încercare sunt puse şi departamentele de creaţie ale companiilor producătoare, totuşi, pentru unii dintre noi, designul exterior are un cuvânt important de spus la achiziţionarea unei carcase. Indiferent care sunt facilităţile urmărite la achiziţionarea unei carcase, merită să se investească într-un model "de firmă", mai ales dacă se apelează la sume deloc neglijabile pentru restul componentelor. Se ajunge totuşi la situaţii în care preţul unei carcase poate să îl egaleze pe cel al unei plăci de bază de ultimă generaţie sau pe cel al unui procesor dual core. Nu spun că se merită o astfel de investiţie, însă acest gen de produse sunt adresate entuziaştilor pentru care preţul nu contează. Sunt de părere totuşi că o investiţie de 400 de lei nu este prea mare pentru a oferi sistemului un aspect mai plăcut şi siguranţa unei surse de calitate.

Nu putem vorbi despre carcase fără a aminti de standardul BTX. A trecut cam mult timp de când a fost anunţat şi încă nu se bucură de suport din partea producătorilor de componente. Poate şi pentru că implică mai multe ramuri ale IT-ului cum ar fi chiar producătorii de carcase, cei ai plăcilor de bază şi chiar pe cei ai sistemelor de răcire pentru procesor. Aş putea spune că unele dintre motivele stagnării, să zic aşa, standardului BTX îl reprezintă şi schimbările destul de dese şi importante efectuate în ultimii ani în domeniul IT. Amintesc aici de trecerea la standardul DDR2 sau apariţia interfeţei PCIExpress. Dacă la mijloc ar fi intervenit şi adoptarea la scară largă a standardului BTX, situaţia s-ar fi complicat serios, termenul de upgrade ieşind din calcul, fiind necesară achiziţionarea prea multor componente noi. De asemenea, un alt factor ce va influenţa adoptarea standardului în cauză îl reprezintă noile procesoare Intel a căror cantitate de căldură degajată este cu mut mai redusă şi, astfel, nu este necesară utilizarea unui sistem avansat de răcire ca cel prezent la BTX.

La test au participat doar carcase care acceptă formatul plăcii de bază ATX, produse diferenţiate în cadrul a două categorii: cu sau fără sursă. În cazul celor care au dispus de sursă, nota finală a fost compusă astfel: 55% construcţie şi dotări, 20% nota sursei, 20% ergonomia, ultimii 5% design. Nota celei de-a doua categorii a fost obţinută din 65% construcţie şi dotări, 25% ergonomie şi 10% design. Am pus accent mai puţin pe design tocmai din cauza aspectului subiectiv ce învăluie acest capitol ce ţine exclusiv de gusturile celui care testează sau a celui care cumpără.

Ştefan Matei





T-series

TForce 945P

Procesor	Intel Pentium 4 / Pentium D Celeron D procesor
Chipset	Intel 945P + ICH7
FSB(Mhz)	1066
Memorie	4 x Dual DDR2 667
Audio	ALC655 6 Canale
Retea	10/100/1000 LAN
Conectare	1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 3 x PCI 4 x SATA 3Gb/s
Carcasa	ATX



T-series

TForce4 U AM2

Procesor	AMD Athlon 64 FX / Athlon 64 X2 Athlon 64 / Sempron
Chipset	NVIDIA nForce4 Ultra
FSB(Mhz)	2000
Memorie	4 x Dual DDR2 800
Audio	ALC655/658 6 Canale
Retea	10/100 LAN
Conectare	1 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 4 x PCI 4 x SATA 3Gb/s
Carcasa	ATX

AMD 64 Athlon X2

intel Core 2 Duo inside

- Build-In Power Reset Button
- LED Diagnostic
- OS-CON Electrolytic Capacitor
- Memory Over Voltage Jumper



O.N.E Overclocking Navigator Engine

C.R.P CMOS Reloading Program

S.R.S Self Recovery System

M.I.T Memory Integration Test

Ultra PRO Computers
ultrabuni in calculatoare

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW



527 Lei — CARO Group
527 Lei — IT Direct

Antec **P180B**

P180B face parte din gama performantă de carcase a producătorului american Antec.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cu P180B, Antec încearcă (şi putem spune că şi reuşeşte) să ţintească două categorii de sisteme: perfomante şi silenţioase. În acest scop principalul atu îl reprezintă chiar materialul de construcţie sub forma de sandwich compus dintr-un strat solid de oţel pe exteriorul căruia se află material plastic. Astfel, se atenuează nivelul de zgomot, dar şi vibraţiile induse de ventilatoare. Structura internă a lui P180B este puţin diferită de cea a altor carcase. În partea de jos stă sursa de alimentare alături de un maximum de patru harddisk-uri care dispun de garnituri de cauciuc. P180B suportă în total cinci ventilatoare de 120mm dispuse astfel: două frontal, unul in spate, unul sus şi unul amplasat în interior între sursă şi lăcaşul harddisk-urilor. La mijlocul carcasei, în partea frontală, mai pot fi adăugate încă două harddisk-uri care se montează pe şine cu suporţi de cauciuc.

CONCLUZIE

Punctele forte ale lui Antec P180B sunt fluxul de aer bine definit de cele trei ventilatoare de 120mm şi materialul de construcţie silenţios.



Greutate: 14.1kg • Dimensiuni: 540x205x507mm • Lăcaşuri 5.25": 4 • Lăcaşuri 3.5" externe: 1 • Lăcaşuri 3.5" interne: 6
Ventilatoare: 3x120mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcţie: Oţel+plastic
Extra: N/A

8.80



479 Lei — Top Quality Computers

SilverStone **TJ06**

Singurul reprezentant SilverStone la teste este TJ06, o carcasă de dimensiuni mari, care face parte din seria Temjin.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Producătorul a folosit la construcţia carcasei în mare parte oţel, dar la panoul frontal a apelat la aluminiu, neşlefuit în cazul de faţă. Montarea componentelor se face prin partea dreaptă, interiorul fiind foarte asemănător cu cel al carcasei Enermax CS-718, cele două diferă însă la capitolul dotări. Sursa de alimentare se poziţionează în partea de sus, în timp ce placa de bază se montează invers, cu socket-ul procesorului aproape de baza carcasei. TJ06 pune accentul pe răcirea avansată a plăcii de bază, a procesorului şi a memoriei. Astfel, la baza sa sunt montate două ventilatoare de 120mm unite între ele de un air duct pe toată lungimea carcasei. Un al treilea ventilator de 80mm suflă spre zona plăcii video şi a chipset-ului plăcii de bază. Din cele cinci lăcaşuri de 5.25", doar în patru se pot monta unităţi optice.

CONCLUZIE

Pentru o răcire avansată a sistemelor supratactate, TJ06 se prezintă ca o soluţie performantă şi silenţioasă.



Greutate: 11kg • Dimensiuni: 566x205x474mm • Lăcaşuri 5.25": 5 • Lăcaşuri 3.5" externe: 2 • Lăcaşuri 3.5" interne: 6
Ventilatoare: 2x120mm, 80mm • Porturi USB: 4 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcţie: Oţel+aluminiu • Extra: Alarmă deschidere carcasă

8.79



458 Lei — Mario Soft

Cooler Master **Mystique 632**

Mystique 632 se numără printre puţinele carcase disponibile la noi în ţară care au ca material de construcţie aluminiul.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

De la primul contact cu carcasa se observă greutatea redusă datorită utilizării aluminiului, numai 6.3kg, în comparaţie cu alte modele de dimensiuni apropiate, care depăşesc uşor 10kg. Aspectul lui Mystique 632 este unul deosebit, dominat frontal de o uşa tot din aluminiu. În spatele acesteia, aşa cum întâlnim şi la alte modele Cooler Master, se regăseşte o faţadă de plasă neagră dotată cu filtre de praf. Cele patru lăcaşuri interne pentru harddisk sunt întoarse la 90 de grade faţă de normal şi dispun de şine de plastic care au şi rolul de a atenua vibraţiile. Pentru utilizatorii entuziaşti, Cooler Master a dotat carcasa cu două fante prevăzute cu garnituri de cauciuc prin care pot fi trecute două conducte de apă corespunzătoare sistemelor de răcire avansată pe bază de lichid, care dispun de elemente exterioare.

CONCLUZIE

Dacă sunteţi în căutarea unei carcase deosebite, pentru o configuraţie de top, Mystique 632 reprezintă o soluţie ideală.



Greutate: 6.3kg • Dimensiuni: 480x205x445mm • Lăcaşuri 5.25": 4 • Lăcaşuri 3.5" externe: 2 • Lăcaşuri 3.5" interne: 4
Ventilatoare: 2x120mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcţie: Aluminiu
Extra: Clemă prindere panou lateral, lăcaşuri răcire cu lichid

9.02



PICTURE BY
DLP
TEXAS INSTRUMENTS
DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.
Shift from life
to life by BenQ MP620p/720p
POP CORN
BenQ
Proiector Digital MP620p/720p
2,200 ANSI Lumens
XGA 1024x768
25 dB
Contrast 2000:1
4,000 Lamp Hours
Color Matching
Quick Cooling
BenQ
Enjoyment Matters
BenQ.ro



252 Lei — Depozitul de Calculatoare

Thermaltake **Soprano VB1000WBS**

Thermaltake Soprano este un midi Tower a cărui înălțime se apropie de 50cm.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Soprano este construită din oțel, iar masca frontală din plastic vopsită în negru lucios, care amplifică liniile curbe predominante ale carcasei. Atât plăcile de extensie PCI, cât și componentele care se montează în sloturile de 5.25” și 3.5” dispun de sisteme de prindere bazate pe cleme de plastic, care elimină astfel necesitatea utilizării șurubelniței. Aspectul general al carcasei este unul deosebit, dar care totuși prezintă mici probleme de finisare cum ar fi ușa frontală ce are un mic joc chiar și când este închisă cu cheia. De asemenea, tot cu cheia se închide și panoul lateral prin care, de altfel, se pot vedea componentele datorită prezenței unui geam din material plastic. Tot pe panoul lateral a fot montat și un ventilator de sistem de 90mm diametru, care le completează pe celelalte două de 120mm montate în fața, respectiv spatele carcasei.

CONCLUZIE

Thermaltake Soprano se remarcă prin design și nivelul ridicat al dotărilor și o recomandă, astfel, calculatoarelor deosebite.



Greutate: 9.4kg • Dimensiuni: 495x210x478mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 2 • Lăcașuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 2x120mm, 90mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Clemă panou lateral, alarmă deschidere carcasă

8.72



162 Lei — pc-coolers.ro

Aplus **XClio II**

Pentru utilizatorii mai puțin pretențioși Aplus oferă XClio II, o carcasă care prezintă câteva facilități în plus față de modele obișnuite.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca la majoritatea produselor din test, aspectul este dominat de culorile negru și gri, oțelul fiind și în acest caz materialul de construcție. XClio II dispune însă de o facilitate care o face oarecum unică: ventilator lateral de 250mm. Turația sa de 650rpm și diametrul mare îi conferă un flux de aer considerabil obținut la un nivel de zgomot foarte redus. Mai mult, fluxul de aer acoperă o suprafață mai mare a carcasei exact în zonele calde corespunzătoare procesorului, chipset-ului și plăcii grafice. Pe un slot PCI este montat și un potențiometru pentru controlul turației unui ventilator. Partea frontală suportă până la patru ventilatoare cu diametru de 80mm. Toate lăcașurile de 5.25”, respectiv 3.5” dispun de cleme de prindere care nu necesită apelarea la șurubelniță pentru montarea drive-urilor.

CONCLUZIE

Aplus XClio II se face utilă celor ce dispun de un calculator în care predomină sisteme de răcire pasive.



Greutate: 6.36kg • Dimensiuni: 470x200x430mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 6
Ventilatoare: 250mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Potențiometru

6.65



144 Lei — Best Computers / Diverta

Akasa **ZEN-01 BK**

Akasa ZEN este oferită de producător în două modele, unul alb, cu design care aduce aminte de computerele Apple, și celălalt negru, prezent în cadrul testului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa este construită din oțel, iar masca frontală din plastic. Aspectul general este plăcut, însă la o privire mai atentă ZEN-01 BK are mici lipsuri la capitolul finisare. Akasa pune accentul, în primul rând, pe aerisirea interiorului și livrează astfel două ventilatoare de 120mm montate unul în față, iar celălalt în spate sub sursă. De asemenea, pentru a oferi procesorului un flux de aer rece, pe partea laterală este montat un air duct cu diametrul de 80mm. La asamblarea componentelor în interior este necesară utilizarea unei șurubelnițe, excepție facând lăcașurile de 5.25” care dispun de un sistem de fixare a drive-urilor pe bază de cleme de plastic.

CONCLUZIE

Akasa ZEN nu ridică pretenții de învingător însă la un preț acceptabil, oferă două ventilatoare de 120mm, conectori USB și audio frontali, precum și un desing mai deosebit decât cel al carcaselor obișnuite.



Greutate: 6kg • Dimensiuni: 450x200x500mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 2 • Lăcașuri 3.5" interne: 4
Ventilatoare: 2x120mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: Nu • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: N/A

6.17



192 Lei Best Computers / Diverta

Recom **ZENITH**

Recom, producător mai puţin cunoscut la noi pe piaţă, participă la test cu ZENITH, un midi Tower construit din oţel.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

ZENITH ne-a încântat la prima vedere cu designul său şi, deşi nu este prea înaltă, oferă cinci lăcaşuri 5.25" şi tot cinci de 3.5" (două externe), toate dispunând de sisteme de prindere fără şurub. De asemenea, plăcile de extensie au mecanismul de retenţie pe bază de cleme, aspecte care se întâlnesc, de altfel, la majoritatea produselor din test. În cazul lui ZENITH, fluxul de aer este susţinut de două ventilatoare de 120mm şi unul de 80mm amplasat pe laterala stângă şi dispune de LED-uri albastre. Iluminarea cu LED-uri albastre a unei părţi a măştii frontale şi geamul lateral de suprafaţă mare vor încânta pasionaţii de modding. Uşa frontală stă fixată de carcasă prin intermediul unui magnet, iar in spatele ei se află, pe lângă lăcaşurile drive-urilor, şi două porturi USB şi conectorii audio, lipseşte însă cel firewire.

CONCLUZIE

Recom ZENITH oferă un design plăcut şi dotări de nivel mediu la un preţ relativ mic, în comparaţie cu alte produse din test.



Greutate: 6kg · Dimensiuni: 450x200x520mm · Lăcaşuri 5.25": 5 · Lăcaşuri 3.5" externe: 2 · Lăcaşuri 3.5" interne: 3
Ventilatoare: 2x120mm, 80mm · Porturi USB: 2 · Porturi firewire: Nu · Conectori audio: Da · Material de construcţie: Oţel
Extra: N/A

7.43



127 Lei Depozitul de Calculatoare

Thermaltake **Mambo VC2000BNS**

Thermaltake are în gama de produse şi carcase entry level precum este Mambo.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Modelul Mambo se distribuie în două variante, una dintre ele incluzând sursă de alimentare de 350W. Noi însă am testat-o pe cea fără această facilitate. Carcasa este construită din oţel, iar masca frontală din plastic, aceasta din urmă având un aspect care aminteşte de modelul Thermaltake Soprano. În spatele uşiţei frontale, care se prinde prin intermediul unei cleme, se află patru bay-uri de 5.25" şi două de 3.5", precum şi butoanele de pornire şi reset. Mambo nu abundă în dotări, dar oferă minimum necesar cum ar fi sistemul de prindere pentru o parte din drive-uri, care nu necesită utilizarea şurubelniţei. În cadrul capitolului dotări putem enumera şi un ventilator de 120mm amplasat sub zona sursei de alimentare, a cărui turaţie maximă este de 1300rpm. Frontal se mai poate adăuga încă un ventilator cu diametrul de 80, 90 sau 120mm.

CONCLUZIE

Thermaltake Mambo VC2000BNS reprezintă o soluţie acceptabilă pentru utilizatorii sensibili la preţ.



Greutate: 6.2kg · Dimensiuni: 430x200x502mm · Lăcaşuri 5.25": 4 · Lăcaşuri 3.5" externe: 2 · Lăcaşuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 120mm · Porturi USB: 2 · Porturi firewire: Nu · Conectori audio: Da · Material de construcţie: Oţel
Extra: N/A

6.16



396 Lei pc-coolers.ro

Enermax **CS-718**

CS-718 se remarcă prin desingul deosebit, Enermax folosind sită pe panoul lateral şi cel frontal iluminate din spate de LED-uri albastre.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prima facilitate remarcată a fost modul diferit de amplasare al componentelor în interior. Astfel, acestea se montează prin laterala dreaptă, placa de bază amplasându-se jos, fiind străbătută de un flux de aer condus de două ventilatoare de 120mm. Unităţile de stocare se montează în partea din spate, între placa de bază şi sursa de alimentare. Deasupra celor patru lăcaşuri 5.25" stau amplasate patru porturi USB, unul firewire şi conectorii audio, iar alaturi de aceştia este prezent şi un monitor LCD pe care sunt afişate diferite temperaturi din interiorul carcasei şi turaţii ale ventilatoarelor. Masca frontală este dominată de un potenţiometru din aluminiu de dimensiuni considerabile cu ajutorul căruia se pot controla turaţiile a maximum patru ventilatoare.

CONCLUZIE

Chiar dacă Enermax adresează CS-718 segmentului entry level server, aceasta poate fi folosită cu precădere de entuziaşti.



Greutate: 12.8kg · Dimensiuni: 480x200x560mm · Lăcaşuri 5.25": 4 · Lăcaşuri 3.5" externe: 2 · Lăcaşuri 3.5" interne: 6
Ventilatoare: 2x120mm · Porturi USB: 4 · Porturi firewire: 1 · Conectori audio: Da · Material de construcţie: Oţel
Extra: Potenţiometru, LCD, alarmă deschidere carcasă

9.15



351 Lei pc-coolers.ro

Aplus **CS Twin Engine**

Aspectul lui CS Twin Engine este dominat de prezența unui ventilator de 250mm amplasat frontal.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Un al doilea ventilator, cu același diametru, se găsește poziționat pe laterala stângă care, în plus, prezintă și un filtru pentru reținerea prafului. Turațiile ambelor ventilatoare sunt controlate de la două potențiometre. La viteze maxime zgomotul emis de acestea este de frecvență joasă și de intensitate mică. Apelarea la șurubelniță se face doar la montarea plăcii de bază, restul componentelor cum ar fi unitățile de stocare și cele optice sau plăcile de extensie sunt susținute de șine. Pe panoul de sus, în spatele unei ușițe nu prea estetice, se află două porturi USB și unul firewire, lipsesc însă conectorii audio. Volumul relativ mare al carcasei și fluxul de aer dat de cele două ventilatoare recomandă astfel carcasa celor mai "călduroase" componente ca procesoarele și plăcile grafice high end.

CONCLUZIE

Aplus CS Twin Engine se recomandă pasionaților de modding, însă, pentru ceea ce oferă, prețul este puțin cam mare.



Greutate: 11.8kg • Dimensiuni: 600x280x545mm • Lăcașuri 5.25": 5 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 7
Ventilatoare: 2x250mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Nu • Material de construcție: Oțel
Extra: Potențiometru

8.17



603 Lei Depozitul de Calculatoare

Thermaltake **Kandalf VA9000BWS**

Thermaltake Kandalf este una dintre cele mai impunătoare carcase ale testului, avantaj dat atât de dimensiuni, cât și de design.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Interiorul este generos, nu mai puțin de 11 lăcașuri 5.25" fiind dispuse pe înălțime. Disponibile sunt însă doar 5. Trei dintre ele sunt transformate în lăcașuri 3.5" interne, respectiv unul extern, unul este ocupat de butoanele de pornire și reset, iar cel mai de jos prezintă un sertar destul de spațios în care pot fi ținute diverse obiecte cum ar fi șuruburi sau cheia de închidere a capacului lateral. Sursa de alimentare se montează rotită cu 90 de grade, dar nu se interpune peste placa de bază. În dreptul sursei, până în panoul lateral au mai fost înghesuite trei lăcașuri pentru harddisk dotate cu un ventilator de 90mm. Alte două ventilatoare de 120mm susțin fluxul de aer din carcasă. În spatele ușii frontale se regăsesc bay-uri de 5.25" ale căror capace sunt din plasă, care dispun totuși de filtre de praf.

CONCLUZIE

Dacă vreți ca sistemul personal să iasă în evidență, utilizarea lui Kandalf reprezintă o alegere înțeleaptă.



Greutate: 18.1kg • Dimensiuni: 530x220x560mm • Lăcașuri 5.25": 5 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 3+3
Ventilatoare: 2x120mm, 2x90mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel+aluminiu • Extra: Alarmă deschidere carcasă

8.43



227 Lei Mario Soft

Cooler Master **Centurion 532**

Centurion 532 dispune de un design inedit, dominat de două țevi de aluminiu nešlefuit amplasate pe colțurile din față ale carcasei.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aspectul metalic este suplinit și de masca frontală compusă aproape integral din plasă, dar în spatele căreia se află filtre de praf. De asemenea, butoanele de pornire și reset sunt produse din aluminiu. Toate sloturile de 5.25" și 3.5" sunt dotate cu sisteme de retenție a drive-urilor care nu necesită utilizarea ustensilelor. Trei dintre cele patru lăcașuri de 3.5" pentru harddisk dispun de șine pentru montarea acestora care, într-o anumită măsură, au și rolul de a mai atenua din vibrații. Pasionații de modding vor aprecia LED-urile albastre cu care este dotat ventilatorul de 120mm amplasat frontal. De un aspect mai puțin ergonomic ne lovim în momentul înlăturării panourilor de 5.25", pentru această acțiune fiind necesară desfacerea ambelor laterale și scoaterea măștii frontale.

CONCLUZIE

Atuurile lui Cooler Master Centurion 532 sunt aerisirea avansată, datorată măștii frontale de plasă, și aspectul deosebit.



Greutate: 10kg • Dimensiuni: 495x235x460mm • Lăcașuri 5.25": 5 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 4
Ventilatoare: 120mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: N/A

7.84

Hot Stuff !

Republic of Gamers – Placa de bază Crosshair



Modul de Tweaking Unic Pentru Realizarea unor Sisteme Performante în Jocuri

Ne bucurăm să vedem că ASUS lansează Republic of Gamers (R.O.G), o linie de produse dedicate comunității de gameri. Jucătorii au nevoie atât de sisteme performante cât și de stil și de ușurință în utlizare, iar R.O.G ofera toate aceste lucruri. Pentru a multumi acest grup de utilizatori care detin multe cunostinte IT, R.O.G. introduce produsul inaugural Crosshair. Crosshair ofera numeroase functii de tweaking interesante si usor de utilizat, functii care vor permite utilizatorilor sa-si construiasca sistemele lor de vis.

Sistem de Tweaking cu stil: LCD Poster

LCD Poster este un sistem de tuning. Inginerii si utilizatorii entuziasti își instaleaza în sisteme carduri pentru debug. Acestea afișaza doua cifre/litere care corespund unui anumit proces din etapa de initializare a sistemului (procesul de boot). Pe baza acestui cod se poate verifica consultând un manual care parte a sistemului este vinovata de blocarea sistemului în timpul procesului de initializare.

LCD Poster, pozitiont în spatele I/O, afiseaza numele fiecarei etape din procesul de initializare în loc de coduri greu de retinut. Când sistemul se blocheaza din cauza unei configurari gresite sau unei conectari defectuoase LCD Poster va afisa numele procesului la care s-a ajuns. Prin urmare nu mai este nevoie sa ne amintim diverse coduri numerice.



Conectare pe întuneric – EL I/O

Gamerii din ziua de azi cer de la un computer mai mult decât o performanță bună. Ei doresc caracteristici care să simplifice utilizarea computerului.
Placa de bază Crosshair este dotată cu panelul EL I/O pentru a simplifica conectarea dispozitivelor chiar și atunci când este întuneric. O funcție utilă pentru LAN Party-uri. De acum nu o să mai conectăm greșit device-uri chiar și atunci când este întuneric.

Performanță, Stabilitate și Durabilitate – Condensatori 8-Phase Cap-less

Designul inovator al plăcii de bază Crosshair respectă cerințele de baza a seriei ROG: performanta, overcloking maxim, stabilitate si durabilitate, gratie și designului 8-Phase EL Cap-less Power.

Placa de baza Crosshair foloseste condensatori utilizați în sistemele de tip server. Spre deosebire de condensatorii obișnuiți, noul design elimină posibilitatea de defectare a acestora o dată pentru totdeauna. Designul 8-phase oferă suficientă putere pentru processor și mai puțină energie termică degajată.

Sunet clar - SupremeFX și Array Mic

Sunetul este foarte important în experiența unui joc. SupremeFX, card audio inclus în pachetul plăcii de bază Crosshair este realizat astfel încât să ofere cea mai bună platformă audio pentru jocuri. Folosind 24bit/192kHz full sampling toate efectele se vor auzi clar și puternic indiferent dacă folosești un sistem 7.1 sau căști.

Cardul este livrat cu microfonul Array Mic. Când vă aflați la un LAN party de jocuri, acest microfon va recepta doar sunetele care vin dinspre voi, ignorând alte zgomote de fond. Astfel se elimină interferențele incluz,nd boxele vecinilor sau reverberațiile. Array Mic integrează și tehnologia "Echo Cancellation" pentru eliminarea efectului de ecou.

Bundle Bogat

Placa de bază Crosshair este livrată cu benchmark-ul



3DMark 06 Advanced Edition. Acesta este cel mai popular benchmark din lume și este folosit de toți specialiștii.

Pachetul Crosshair conține mult mai multe surprise plăcute. Pentru a afla mai multe detalii, cum ar fi LED-urile de ghidare, comutatoarele onboard, Q-Fan Plus sau Q-Connector, puteți vizita site-ul în limba română http//ro.asus.com.



316 Lei IT Direct

Antec **SOLO**

Antec SOLO se prezintă în format mini Tower capabilă de a găzdui plăci de bază standard ATX sau micro ATX.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aspectul carcasei este dominat de vopseaua neagră lucioasă cu care sunt acoperite lateralele și partea de sus. Masca frontală este din plastic și ascunde două lăcașuri de ventilator de 90mm dotate cu filtre de praf. Unitățile de stocare pot fi montate în două moduri: fie pe suporți de silicon, caz în care este necesară apelarea la șurubelniță, fie în chingi elastice caz în care se reduce la trei numărul bay-urilor. Recomandăm a fi utilizată cea de-a doua soluție fiind mai silențioasă și ergonomică. În cazul în care se dorește transportarea carcasei, operațiunea trebuie făcută cu grijă pentru a preveni căderea harddisk-urilor din chingi, dacă acestea nu au fost tensionate suficient. În lista de dotări, Antec a inclus un ventilator de 120mm a cărui turație poate fi ajustată pe trei niveluri. Lateralele carcasei și partea de sus au amplasate pe interior material fonoabsorbant.

CONCLUZIE

Antec SOLO se recomandă utilizatorilor care doresc, în primul rând, un sistem silențios care să nu ocupe nici prea mult spațiu.



Greutate: 11.5kg · Dimensiuni: 444x206x470mm · Lăcașuri 5.25": 4 · Lăcașuri 3.5" externe: 1 · Lăcașuri 3.5" interne: 4(3)
Ventilatoare: 120mm · Porturi USB: 2 · Porturi firewire: 1 · Conectori audio: Da · Material de construcție: Oțel
Extra: Chingi suspendare HDD

8.34



425 Lei Depozitul de Calculatoare

Thermaltake **SHARK VA7000BWA**

SHARK reprezintă unul dintre produsele de top ale companiei Thermaltake, fiind construită aproape integral din aluminiu.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa este una dintre cele mai înalte din test, 54 de cm, în care încap cinci lăcașuri de 5.25”, două de 3.5” externe, respectiv cinci de 3.5” interne. Șinele pentru harddisk-uri sunt prevăzute cu garnituri de cauciuc pentru atenuarea virbațiilor iar o facilitate mai rar întâlnită este panoul plăcii de bază detașabil. Standard, SHARK se livrează cu două ventilatoare de 120mm, cel din spate contribuind cu trei LED-uri albastre la aspectul deosebit al carcasei. Ușa frontală este masivă, construită și ea din aluminiu, care poate fi închisă cu cheia. De asemenea, pe ușă, în spatele unor fante ce creează aspectul unei aripioare de rechin, se regăsește un alt LED albastru. Ușa laterală prezintă două fante de dimensiuni mari acoperite de plasă sub formă de fagure, care vor fi apreciate, în special, de pasionații de modding.

CONCLUZIE

Per ansamblu, Thermaltake SHARK se prezintă ca o carcasă robustă pregătită a face față celor mai pretențioși utilizatori.



Greutate: 6.8kg · Dimensiuni: 540x205x500mm · Lăcașuri 5.25": 5 · Lăcașuri 3.5" externe: 2 · Lăcașuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 2x120mm · Porturi USB: 2 · Porturi firewire: 1 · Conectori audio: Da · Material de construcție: Aluminiu
Extra: Clemă panou lateral

9.28



475 Lei pc-coolers.ro

Akasa **Mirage-62**

Akasa adresează Mirage-62 în principal segmentului de servere, însă poate fi folosită și pe sistemele de configurație avansată.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cu o lățime de 24cm și o lungime de 56cm, Mirage-62 impresionează prin dimensiuni, acestea fiind principalul atu al său. Să nu uităm însă și de greutate, situată în jurul a 6kg, datorită utilizării aluminiului ca material de construcție. Dacă panoul plăcii de bază, rabatabil de altfel, este lucios, aluminiul fiind șlefuit în acest caz, materialul lateralelor vopsite în negru prezintă mici striații. Spațiul generos, oferit la interior, poate fi folosit cu scopul de a aranja sau ascunde cablurile diverselor componente. Dotări precum sistemul de fixare al plăcilor de extensie foarte lungi sau prezența a patru roți sunt aspecte care se întâlnesc, în special, la carcasele pentru servere. La montarea unităților de stocare și a celor optice va fi necesară utilizarea unei șurubelnițe, însă lăcașul sursei, sloturile PCI și capacele laterale nu prezintă acest deficient.

CONCLUZIE

Mirage-62 se recomandă sistemelor high end, oferind un volum mare la interior, însă la un preț pe măsură.



Greutate: 6kg · Dimensiuni: 460x240x560mm · Lăcașuri 5.25": 4 · Lăcașuri 3.5" externe: 2 · Lăcașuri 3.5" interne: 5+2
Ventilatoare: Nu · Porturi USB: 2 · Porturi firewire: 1 · Conectori audio: Da · Material de construcție: Aluminiu
Extra: Roți

7.75



516 Lei — Ultra PRO Computers

Chieftec **GX-01B**

Chieftec GX-01B iese în evidență încă de la început prin înălțimea sa de 473mm, corespunzătoare unui high Tower.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

GX-01B face parte din gama Extreme (de top) din noul val de carcase Chieftec. O facilitate mai puțin întâlnită la carcasele desktop o reprezintă sistemul de închidere cu cheie. De asemenea, o dotare întâlnită cu precădere în domeniul serverelor sunt și picioarele extensibile în lateral care conferă o stabilitate sporită. La interior regăsim un ventilator de 120mm amplasat în spate și unul frontal de 80mm, două cutii HDD detașabile oferind un total de cinci sloturi 3.5” interne și unul extern, precum și patru lăcașuri 5.25”. Adițional, pe panoul lateral se pot monta două ventilatoare de 90mm. Pe lângă aspectul impunător și dotări, sursa pare a fi un pic depășită, oferind doar un conector de alimentare PCIExpress și un total de 29A pe cele două linii +12V, cam puțin pentru un sistem cu pretenții de campion.

CONCLUZIE

Prin prisma facilităților, Chieftec GX-01B se dovedește utilă sistemelor dotate cu multe unități optice și de stocare.



Greutate: 12.5kg • Dimensiuni: 473x205x522mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 120mm, 80mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Clemă prindere panou lateral • Putere sursă: 440W

7.70



582 Lei — NOAA Computers

Miniserver Case **FRS-02**

Lasând la o parte denumirea care o recomandă în special serverelor, FRS-02 poate fi folosită și în sistemele high end sau cele workstation.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

FRS-02 este masivă oferind un volum considerabil în care încap nu mai puțin de șapte unități de 5.25”, 3.5” externe și doar una internă. Doar o parte dintre bay-uri dispune de sistem de prindere pe cleme, iar pentru adăugarea mai multor harddisk-uri este necesară achiziționarea unor adaptoare 3.5”-5.25”. FRS-02 se numără printre puținele carcase care oferă un sistem de susținere a plăcilor PCI. De evacuarea aerului cald din carcasă se ocupă un ventilator de 120mm, două de 80mm dispuse în dreptul porturilor PCI și unul de 80mm amplasat deasupra. Acesta din urmă este dotat cu un capac la exterior, ventilatorul pornind doar la deschiderea acestuia. Sursa oferă o putere maximă de 520W, două rail-uri de 12V, unul oferind 17A, iar celălalt 20A, precum și doi conectori de PCI-Express.

CONCLUZIE

FRS-02, prin prisma volumului mare de la interior și a numărului de ventilatoare, face față cu brio celor mai fierbinți componente.



Greutate: 13.5kg • Dimensiuni: 560x210x480mm • Lăcașuri 5.25": 7 • Lăcașuri 3.5" externe: 2 • Lăcașuri 3.5" interne: 1
Ventilatoare: 120mm, 3x80mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Alarmă deschidere carcasă • Putere sursă: 520W

7.65



357 Lei — CARO Group
362 Lei — IT Direct

Antec **NSK6500**

NSK6500 reprezintă produsul de top al noii serii de carcase recent lansate de Antec.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul NSK6500 vine dotat cu o sursă de 430W care dispune de două rail-uri de 12V fiecare capabil de maximum 16A. Antec oferă și modelul fără sursă, carcasă ce poartă numele NSK6000. NSK6500 dispune de patru lăcașuri de 5.25” externe, dintre care unul se poate transforma in 3.5” pentru cei care încă mai folosesc unitatea FDD sau pentru a monta un cititor de memorii externe. Fluxul de aer se realizează cu ajutorul a două ventilatoare, cel de 80 mm al sursei și unul de 120mm a cărui turație poate fi ajustată în trei pași. Frontal se pot monta încă două ventilatoare adiționale de 90mm. Pentru o răcire eficientă a procesorului, pe panoul lateral în dreptul socket-ului acestuia, este montat un air duct reglabil. Antec pune accentul și pe silențiozitate și, astfel, cele cinci sloturi interne de 3.5” dispun de suporți de silicon pentru atenuarea vibrațiilor produse de harddisk-uri.

CONCLUZIE

Antec NSK6500 se adresează celor care caută o carcasă de calitate cu un design simplu fiind ideală pentru un sistem de nivel mediu.



Greutate: 12kg • Dimensiuni: 465x210x472mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 1x120mm • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Clemă prindere panou lateral • Putere sursă: 430W

7.67



414 Lei | Ultra PRO Computers

Chieftec **SH-01B-B-B**

Chieftec SH-01B-B-B este un midi Tower cu aspect simplu și relativ serios față de alte produse participante la test.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

După o scurtă analiză a facilităților putem spune că SH-01B-B-B este una dintre cele mai ergonomice carcase. Instalarea unităților optice, a harddisk-urilor, dar și a plăcilor de extensie PCI se face foarte rapid și fără ustensile. Lăcașurile de 3.5” interne, șase la număr, sunt intoarse la 90 de grade și facilitează instalarea ușoară și accesul mai rapid la cablurile de date și de alimentare. Carcasa nu dispune de sloturi frontale pentru ventilatoare, acestea fiind mutate pe laterala dreaptă pentru a răci corespunzător harddisk-urile. Jumătate din masca frontală este rezervată fantelor de aerisire, în spatele cărora se află un filtru pentru reținerea prafului, util în cazul în care toate ventilatoarele de sistem sunt orientate pentru a scoate aer din carcasă. Un aspect negativ am putea spune că îl reprezintă greutatea, 15kg.

CONCLUZIE

Cei ce sunt în căutarea unei carcase de calitate, fără LED-uri sau alte facilități inutile, se pot orienta către Chieftec SH-01B-B-B.



Greutate: 15kg • Dimensiuni: 540x205x442mm • Lăcașuri 5.25": 3 • Lăcașuri 3.5" externe: 1 • Lăcașuri 3.5" interne: 6
Ventilatoare: Nu • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel
Extra: Clemă prindere panou lateral • Putere sursă: 440W

7.53



560 Lei | pc-coolers.ro

Nexus **Breeze 500**

Breeze 500 este adresată, în principal, utilizatorilor de sisteme high end fiind proiectată pentru configurații SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Principalul avantaj al carcasei îl reprezintă antifonarea sa. Nexus a folosit la construcție atât oțel, cât și plastic pentru atenuarea vibrațiilor și a zgomotului. Cele două panouri laterale sunt acoperite cu burete fonoabsorbant și, de asemenea, în spatele măștii frontale regăsim burete în dreptul lăcașurilor de 5.25” și 3.5” nefolosite. Carcasa nu dispune decât de un lăcaș și un ventilator de 120mm poziționat în partea de jos. Evacuarea aerului cald îl realizează ventilatorul sursei, tot de 120mm. Sursa, model NX-5000, oferă o putere maximă de 500W, dispune de două linii de 12V și două mufe de alimentare a plăcilor grafice. Din păcate, ideea generală de izolare fonică nu se reflectă și asupra lăcașurilor de harddisk, care nu dispun de nici un fel de atenuare a vibrațiilor. Pentru instalarea tuturor componentelor, este necesară o șurubelniță.

CONCLUZIE

Cei care doresc configurarea unui sistem cât mai silențios trebuie să ia în considerare în primul rând, Nexus Breeze 500.



Greutate: 12.7kg • Dimensiuni: 535x215x515mm • Lăcașuri 5.25": 4 • Lăcașuri 3.5" externe: 2 • Lăcașuri 3.5" interne: 5
Ventilatoare: 120mm • Porturi USB: 1 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Da • Material de construcție: Oțel+plastic
Extra: Potențiometru • Putere sursă: 500W

7.35



372 Lei | Ultra PRO Computers

Chieftec **BG-01B-B-SL**

Chieftec BG-01B-B-SL se află printre modelele de început de gamă ale producătorului, capitolul dotări fiind neglijat.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa oferă strictul necesar unui sistem de nivel mediu. Astfel, regăsim două lăcașuri 3.5” externe, respectiv două interne, precum și trei de 5.25”. Carcasa acceptă nu mai puțin de cinci ventilatoare, însă nici unul nu este livrat standard. Frontal se poate monta unul de 120mm, iar în spate unul de 90mm. Suplimentar sunt oferite două lăcașuri de 90mm pe laterala stângă, dar și unul de 80mm pe cea dreaptă, util, mai ales, pentru răcirea corespunzătoare a harddisk-urilor. Pentru fixarea acestora sau a unităților optice sunt livrate cinci șuruburi ce se pot înfileta fără șurubelniță. Pentru o mai bună stabilitate carcasa dispune de picioare extensibile în exterior. Sursa din dotare este model Chieftec GPS-450AA, care oferă o putere maximă de 440W și două linii de 12V (14A+15A), suficiente pentru un sistem nepretențios.

CONCLUZIE

Chieftec BG-01B-B-SL reprezintă o carcasă de calitate, al cărei preț este totuși puțin cam mare pentru ceea ce oferă.



Greutate: 9kg • Dimensiuni: 440x180x460mm • Lăcașuri 5.25": 3 • Lăcașuri 3.5" externe: 2 • Lăcașuri 3.5" interne: 2
Ventilatoare: Nu • Porturi USB: 2 • Porturi firewire: 1 • Conectori audio: Nu • Material de construcție: Oțel
Extra: N/A • Putere sursă: 440W

6.59



OFERTĂ SPECIALĂ 3399,90 RON

Notebook HP nx7400

Intel Core Duo T2250 (1.73Ghz,2MB L2)
1024MB DDR2, Hard disk 80GB, DVDRW
Intel Media Accelerator 950, 224MB
Ecran 15,4" TFT CristalView 1280 x 800
Baterie 8 celule, greutate 2,5Kg
Windows XP Home

Notebook Toshiba Satellite A100-220

Intel® Celeron® M 380 (1.6GHz,1MB L2)
256MB DDR2 , Hard disk 40GB, SATA
CDRW/DVD-ROM combo
ATI Radeon Xpress 200M, 128MB share
Ecran 15.4" TrueBrite TFT 1280 x 800
TV-out, LAN, Modem, VGA, USB 2.0
Autonomie 1, 41 ore; greutate 2,72Kg
Windows® XP Home



CADOU GEANTĂ

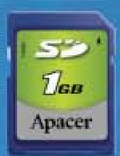
OFERTĂ SPECIALĂ 1.999,90 RON

OFERTĂ SPECIALĂ 199,90 RON



Kit Wireless MSI

Router Wireless + Stick USB Wireless 802.11g
Conectare wireless pana la 54Mbps +
4 porturi FastEthernet 10/100
Built-in firewall cu port filtering, IP filtering,
MAC filtering, port forwarding;
Securitate avansata WPA ajuta la protejarea
retelei de orice acces neautorizat
Garantie 24 luni



Card memorie Apacer

Secure Digital 1GB
Garantie 36 luni

OFERTĂ SPECIALĂ 79,90 RON

Flash Drive E-Tech



Capacitate 1GB
Conectare USB

OFERTĂ SPECIALĂ 74,90 RON



PNA cu GPS (Personal Navigator Assistant)

Fujitsu Siemens Pocket LOOX N100
Cel mai usor si mai mic (doar 110 grame)
Sistem GPS SiRF starIII
Software NAVIGON MobileNavigator 6
Harti si aplicatii pre-instalate:
9 harti ce acopera 37 de tari (inclusiv Romania)
Ecran Brilliant 2,8" TFT (320 x 240, 64k culori)
Procesor Samsung® 300Mhz; Memorie 64MB
Sistem operare Windows CE 5.0
Extensie memorie miniSD, suport/incarcator auto

OFERTĂ SPECIALĂ 1099,99 RON

Hard Disk WD 2500KS

Capacitate 250GB; 7200rpm
Interfata SATA II
Buffer 16MB
Garantie 36 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 284,90 RON

Monitor TFT Philips 190S7

OFERTĂ SPECIALĂ 849,90 RON

Diagonala: 19"
Timp de raspuns: 8ms
Contrast: 700:1
Luminozitate: 300cd/m2
Intrari video: DVI, S-Sub
Garantie 36 luni



Carcasa Akasa Zen

Stil si silentiozitate
la un pret exceptional.
Certificare Intel
Thermally Advanced
Doua ventilatoare
120 mm incluse
Harddisk-uri racite
direct-longitudinal
Sursa alimentare
optional
Culoare alba sau
neagra



OFERTĂ SPECIALĂ 159,90 RON

Magazine

Bucuresti

Best Computers
Unirea Shopping Center, etaj 3

Best Computers
Complex Comercial Bucur Obor

Best Computers
Complex Comercial Prosper

Best Computers
Complex Comercial Titan

Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6

Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3

Best in Diverta
Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best Computers - Braila
Dunarea Shopping Center, etaj 1

Best Computers - Ploiesti
Complex Comercial Omnia; demisol

Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3

Best in Diverta - Timisoara
Str. Divizia 9 Cavalerie nr. 66

Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30

Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1

Best in Diverta - Tg.Jiu
Str Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2

Best in Diverta - Iasi
Complexul Comercial Iulius Mall

Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51

Best in Diverta - Iasi
Str. Palat nr. 1

Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16

Best in Diverta - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2

Hollywood Music&Film - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 15

Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr. 3

Best in Diverta - Brasov
Str. Nicolae Balcescu nr. 62

Best in Diverta - Pitesti
Razboieni nr. 1, Pitesti

Hollywood Music&Film - Craiova
Str. A.I. Cuza nr. 9

Placa video Gainward Bliss

GeForce 7600 GT 256 MB DDR3
Frecventa Core 560 MHz
Frecventa Memorie 1.4 GHz
Interfata PCI Express 16X, SLI ready
Garantie 36 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 499,90 RON

OFERTĂ SPECIALĂ 194,90 RON

Logitech S510

Kit wireless tastatura + mouse
Tastatură: Low-profile,
Zero-Degree Tilt design,
Palm rest, taste multimedia
Mouse inclus: Logitech LX5
Optical Cordless,
Tilt Wheel Plus Zoom
Conectare: USB si PS/2
Garanţie 5 ani



cumpara online: www.dol.ro

best computers în diverta Îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta este valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

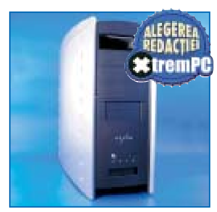
Carcase fără sursă

Carcase cu sursă

	Thermaltake SHARK VA7000BWA	Enermax CS-718	Cooler Master Mystique 632	Antec P180B	SilverStone TJ06
					
Detalii tehnice					
Lăcaşuri 5.25"/3.5"/3.5"ext.	5/5/2	4/6/2	4/4/2	4/6/1	5/6/2
Şine unităţi optice/HDD	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Da	Da/Da
Cutie HDD detaşabilă	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Panou placă de bază detaşabil	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
PCI holder	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Necesită şurubelniţă PCI/drive-uri	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu
Lăcaş ventilator frontal	120mm	120mm, 80mm	80/90/120mm	2x120mm	120mm, 80mm
Lăcaş ventilator spate	120mm	120mm	80/90/120mm	120mm, 120mm (sus)	120mm
Ventilatoare inlcuse	2x120mm	2x120mm	2x120mm	3x120mm	2x120mm, 80mm
Air duct procesor	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Filtru praf	Da	Da	Da	Nu	Da
Porturi USB/firewire/audio	2/1/Da	4/1/Da	2/1/Da	2/1/Da	4/1/Da
Uşă frontală	Da	Nu	Da	Da	Nu
Geam lateral	Nu	Sită	Nu	Nu	Da
Închidere cu cheie	Panou frontal	Panou frontal	Nu	Nu	Panou frontal
Noise Damping HDD/laterale	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu
Material de construcţie	Aluminiu	Oţel	Aluminiu	Oţel+plastic	Oţel+Aluminiu
Dimensiuni	540x205x500mm	480x200x560mm	480x205x445mm	540x205x507mm	566x205x474mm
Greutate	6.8kg	12.8kg	6.3kg	14.1kg	11kg
Extra	Clemă panou lateral	Potenţiometru, LCD Alarmă deschidere carcasă	Clemă panou lateral Lăcaşuri răcire cu lichid		Alarmă deschidere carcasă
Note					
Notă Construcţie/Dotări	9.3	9.2	9.0	8.6	8.9
Notă Ergonomie	9.2	9.0	9.0	9.0	8.4
Notă Design	9.3	9.2	9.2	9.6	9.0
Verdict Final	**9.28**	**9.15**	**9.02**	**8.80**	**8.79**

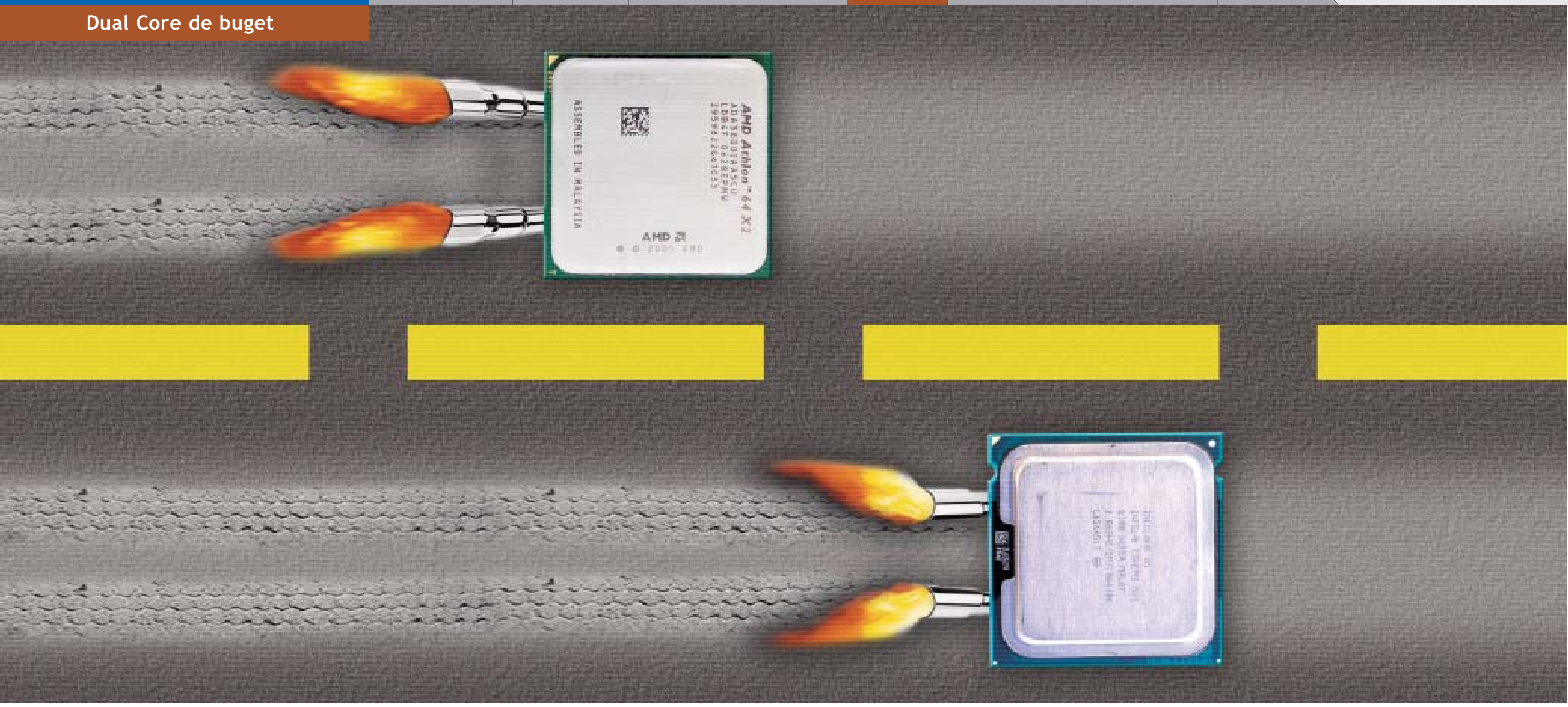
	Akasa Mirage-62	Recom ZENITH	Aplus XClio II	Akasa Zen-01 BK	Thermaltake Mambo VC200BNS
					
Detalii tehnice					
Lăcaşuri 5.25"/3.5"/3.5"ext.	4/5+2/2	5/3/2	4/6/1	4/4/2	4/5/2
Şine unităţi optice/HDD	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu
Cutie HDD detaşabilă	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Panou placă de bază detaşabil	Da	Da	Nu	Nu	Nu
PCI holder	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Necesită şurubelniţă PCI/driv-euri	Nu/Da	Nu/Nu	Da/Nu	Da/Da	Da/Nu
Lăcaş ventilator frontal	120mm	80/90/120mm	4x80/1x90/1x120mm	120mm	80/90/120mm
Lăcaş ventilator spate	120mm	80/90/120mm	2x80/1x120mm	120mm	80/90/120mm
Ventilatoare inlcuse	Nu	2x120mm, 80mm	250mm	2x120mm	120mm
Air duct procesor	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Filtru praf	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Porturi USB/firewire/audio	2/1/Da	2/Nu/Da	2/1/Da	2/Nu/Da	2/Nu/Da
Uşă frontală	Da	Da	Nu	Nu	Da
Geam lateral	Opţional	Da	Nu	Nu	Nu
Închidere cu cheie	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Noise Damping HDD/laterale	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu
Material de construcţie	Aluminiu	Oţel	Oţel	Oţel	Oţel
Dimensiuni	460x240x560mm	450x200×520mm	470x200x430mm	450x200x500mm	430x200x502mm
Greutate	6kg	6kg	6.36kg	6kg	6.2kg
Extra	Roţi		Potenţiometru		
Note					
Notă Construcţie/Dotări	7.3	6.8	5.7	5.1	5.2
Notă Ergonomie	8.5	8.6	8.5	8.2	8.0
Notă Design	8.8	8.6	8.2	8.0	7.8
Verdict Final	**7.75**	**7.43**	**6.65**	**6.17**	**6.16**

Thermaltake Soprano VB1000WBS	Thermaltake Kandalf VA9000BWS	Antec SOLO	Aplus CS Twin Engine	Cooler Master Centurion 532	
					
					Detalii tehnice
4/5/2	5/3+3/1	4/4(3)/1	5/7/1	5/4/1	Lăcașuri 5.25"/3.5"/3.5"ext.
Da/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Șine unități optice/HDD
Nu	Nu	Da	Nu	Da	Cutie HDD detașabilă
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Panou placă de bază detașabil
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	PCI holder
Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Necesită șurubelniță PCI/drive-uri
120mm	120mm	2x90mm	Nu	120mm	Lăcaș ventilator frontal
120mm	120mm, 90mm	120mm	80/90/120mm	80/90/120mm	Lăcaș ventilator spate
2x120mm, 90mm	2x120mm, 2x90mm	120mm	2x250mm	120mm	Ventilatoare inlcuse
Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Air duct procesor
Da	Da	Da	Da (lateral)	Da	Filtru praf
2/1/Da	2/1/Da	2/1/Da	2/1/Nu	2/1/Da	Porturi USB/firewire/audio
Da	Da	Nu	Da	Nu	Ușă frontală
Da	Da	Nu	Da	Nu	Geam lateral
Da + panou frontal	Da	Nu	Nu	Nu	Închidere cu cheie
Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Noise Damping HDD/laterale
Oțel	Oțel+Aluminiu	Oțel	Oțel	Oțel	Material de construcție
495x210x478mm	530x220x560mm	444x206x470mm	600x280x545mm	495x235x460mm	Dimensiuni
9.4kg	18.1kg	11.5kg	11.8kg	10kg	Greutate
Clemă panou lateral Alarmă deschidere carcasă	Alarmă deschidere carcasă	Chingi suspendare HDD	Potențiometru		Extra
					Note
8.8	8.4	8.1	7.8	7.4	Notă Construcție/Dotări
8.6	8.2	8.5	9.0	8.6	Notă Ergonomie
8.5	9.2	9.5	8.5	8.8	Notă Design
8.72	**8.43**	**8.34**	**8.17**	**7.84**	**Verdict Final**

Chieftec GX-01B	Antec NSK6500	Miniserver Case FRS-02	Chieftec SH-01B-B-B	Nexus Breeze 500	Chieftec BG-01B-B-SL	
						
						Detalii tehnice
4/5/1	4/5/1	7/1/2	3/6/1	4/4/2	3/2/2	Lăcașuri 5.25"/3.5"/3.5"ext
Nu/Nu	Nu/Da	Da/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Șine unități optice/HDD
Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Cutie HDD detașabilă
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Panou placă de bază detașabil
Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	PCI holder
Nu/Da	Da/Da	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Da	Necesită șurubelniță PCI/drive-uri
2x80mm	2x90mm	Nu	2x90mm (lateral)	Nu	120mm	Lăcaș ventilator frontal
120mm	120mm	120mm, 80mm	120mm	120mm (jos)	90mm	Lăcaș ventilator spate
120mm, 80mm	120mm	120mm, 3x80mm	Nu	120mm	Nu	Ventilatoare inlcuse
Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Air duct procesor
Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Filtru praf
2/1/Da	2/1/Da	2/1/Da	2/1/Da	1/1/Da	2/1/Nu	Porturi USB/firewire/audio
Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Ușă frontală
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Geam lateral
Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Închidere cu cheie
Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Da	Nu/Nu	Noise Damping HDD/laterale
Oțel	Oțel	Oțel	Oțel	Oțel+plastic	Oțel	Material de construcție
473x205x522mm	465x210x472mm	560x210x480mm	540x205x442mm	535x215x515mm	440x180x460mm	Dimensiuni
12.5kg	12kg	13.5kg	15kg	12.7kg	9kg	Greutate
Clemă panou lateral	Clemă panou lateral	Alarmă deschidere carcasă	Clemă panou lateral	Potențiometru		Extra
						Sursă de alimentare
440W	430W	520W	440W	500W	440W	Putere
2	2	2	2	2	2	Rail-uri de 12V
14A + 15A	16A + 16A	17A + 20A	14A + 15A	16A + 15A	14A + 15A	Curent 12V
Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Sleeving
7/2/1	6/2/1	6/4/2	7/2/1	6/3/2	7/2/1	Conectori Molex/Sata/PCI-Ex
Note						
7.4	7.3	7.3	6.9	6.5	5.6	Notă Construcție/Dotări
6.9	7.2	8.0	6.9	8.0	6.9	Notă Sursă
9.0	8.7	8.3	9.5	8.5	8.5	Notă Ergonomie
8.9	9.5	7.5	9.0	9.5	8.5	Notă Design
7.70	**7.67**	**7.65**	**7.53**	**7.35**	**6.59**	**Verdict Final**

Carcase fără sursă

Carcase cu sursă



DUAL CORE DE BUGET

PERFORMANŢĂ PRIN OVERCLOCKING

În articolul care urmează ne vom îndrepta atenţia asupra a două procesoare ceva mai lente al căror principal avantaj îl reprezintă un preţ scăzut şi capacităţi ridicate de overclocking. Vom încerca astfel să obţinem perfomanţe extreme pe bani puţini.

TEHNICILE DE OVERCLOCKING SUNT UN ASPECT comun la noi în ţară unde, (nu pot spune cu siguranţă), cred că sunt ceva mai mulţi utilizatori entuziaşti decât în ţările occidentale. Poate de nevoie, poate din hobby sau doar din curiozitate, mulţi apelăm la creşterea frecvenţelor de funcţionare ale uneia sau mai multor componente pentru obţinerea unui spor de performanţă pentru care nu trebuie să plătim în plus. Trebuie doar să apelăm fie la opţiunile prezente în BIOS, fie la un program găsit de obicei pe Internet şi la ceva muncă de documentare pentru a putea începe drumul pe tărâmul overclocking-ului. Nu cu mult timp în urmă, au apărut noile generaţii de procesoare AMD şi Intel. Primul a făcut trecerea la standardul DDR2 şi a schimbat modul de împachetare al procesoarelor, iar Intel a făcut un pas mai mare lansând o nouă familie de procesoare cu o arhitectură complet schimbată. Lăsând la o parte gamele Sempron, respectiv Celeron, am ales pentru analiză două procesoare de început de gamă. AMD a fost reprezentat de Athlon64 X2 3800+ pe Socket AM2, tactat la 2GHz şi care dispune de 512KB cache L2 pentru fiecare dintre cele două nuclee, oferit de ISA Hardware, Master Distributor AMD pentru România. Interesele Intel au fost puse pe umerii unui Core 2 Duo E6300 bazat pe nucleu Allendale (Conroe cu doar 2MB cache L2), care funcţionează la 1.86GHz. Acesta din urmă a ajuns în cadrul redacţiei prin amabilitatea companiei ASBIS România.

TAINELE OVERCLOCKING-ULUI

Overclocking-ul procesoarelor, aşa cum îmi amintesc eu, a început a fi folosit în perioada de apariţie a primelor procesoare Pentium. Pe atunci nici nu ştiam că aşa se numeşte tehnica aceasta, deşi o utilizam. De-a lungul istoriei procesoarelor au existat mai mereu modele care se pretau a fi achiziţionate în acest scop. Pot enumera aici celebrul Celeron A300, a cărui frecvenţă putea fi ridicată de la 300MHz la 450MHz, Athlon XP 1700+ sau cel 2500+ pe nucleu Barton, precum şi Intel Pentium 4 2.4C, care cu uşurinţă atingea 3.2GHz. Desigur, acestea sunt doar o mică parte dintre procesoarele renumite pentru capacităţile de overclocking ieşite din comun. La început, prin simpla schimbare a unor jumperi pe placa de bază puteai transforma un Pentium 120MHz într-unul la 200MHz, însă, cu timpul, producătorii de procesoare au acţionat împotriva acestor tehnici blocând multiplicatorul. Singura modificare, care nu poate fi controlată de AMD sau Intel, este creşterea FSB-ului (HTT-ului). În direcţia opusă s-au îndreptat, în schimb, producătorii plăcilor de bază care au inclus în acestea tot mai multe opţiuni de overclocking pentru a lua faţa concurenţilor. Aşa se face că, în ultimul timp, pe piaţă au apărut o sumedenie de plăci de bază a căror capacitate de overclocking se situează la un nivel ridicat. Ultimele luni au adus, de asemenea, şi noi modele de procesoare de la ambii giganţi, majoritatea dintre ele oferind capacităţi ridicate de overclocking. Două dintre acestea, mezinii gamelor sunt Athlon64 X2 3800+ pe Socket AM2, respectiv Core 2 Duo E6300, modele care au fost supuse stresului şi de către laboratorul hardware XtremPC.

Pentru ca un overclocking să fie considerat reuşit şi ieşit din comun, trebuie ca procesorul să fie ajutat de o placă de bază competentă şi de un set de memorii deosebite. Am utilizat astfel un kit dual channel 2x512MB DDR2 care pot funcţiona la maximum 1066MHz la timing-uri 4/4/4/12. Procesorul AMD a dispus de o placă de bază ATI Sturgeon CrossFire Xpress3200, modelul de referinţă pentru platforma AM2, în timp ce procesorul Intel a fost ajutat de ASUS P5W DH Deluxe bazată pe chipset-ul I975X. Ca accelerator grafic am utilizat ATI Radeon X1900XTX, iar sursa de alimentare a fost un Fortron de 600W.

AMD ATHLON64 X2 3800+

Participantul AMD la test a fost un model cu TDP-ul de 89W, recent fiind lansate şi modelele cu 65W, ce-i drept ceva mai scumpe. Cooler-ul Gigabyte 3D Rocket II a reuşit să ţină în condiţii optime de funcţionare procesorul, chiar şi în regim de overclocking. Iniţial am rulat o serie de teste la parametrii nominali, după care a urmat o perioadă destul de lungă în care am căutat frecvenţa maximă la care procesorul a funcţionat stabil. Din experienţa avută cu nucleele procesoarelor Athlon64, am început procesul de overclocking direct prin ridicarea HTT la 233MHz, dar vouă vă recomand să utilizaţi

	AMD Athlon64 X2 3800+	Intel Core 2 Duo E6300	AMD Athlon64 X2 3800+ 2.87GHz	Intel Core 2 Duo E6300 2.71GHz	Intel Core 2 Extreme X6800
Frecvență	2GHz	1.86GHz	2.87GHz	2.71GHz	2.93GHz
FSB / HTT	200MHz (HT 1000MHz)	266MHz (1066MHz Quad bumped)	287MHz (HT 1148MHz)	387MHz (1548MHz Quad bumped)	266MHz (1066MHz Quad bumped)
Cache L2	2x512KB	2048KB	2x512KB	2048KB	4096KB
Rezultate teste					
F.E.A.R. 640X480 min.	255	300	342	416	473
F.E.A.R. 1280X960 max. 4x/8x	70	72	76	76	76
Quake 4 640x480 low	66.1	74.4	99.1	106.6	111.7
Quake 4 1280x1024 ultra 4x/8x	63.4	69.6	80.9	84.9	83.9
Half Life 2 640x480 low	154.88	192.85	157.17	269.46	331.31
Half Life 2 1280x1024 high 4x/8x	102.99	109.79	112.67	115.64	117.02
Far Cry 640x480 min.	223.24	277.03	299.45	399.86	485.55
Far Cry 1280x1024 ultra 4x/8x	137.02	146.91	147.49	150.71	152.22
Aquamark 3	80320	98071	103301	124670	128667
3DMark2001	25278	29762	32858	40021	46143
3DMark06	5594	5655	6076	6306	6425
3DMark06 CPU	1547	1655	2189	2404	2601
PCMark05	5082	5639	6183	6996	7310
PCMark05 CPU	4104	4811	5875	6975	7533
SiSoft Sandra 2005 CPU Arithmetic	16917/6343	22547/5568	24193/9082	32672/8222	35433/8903
SiSoft Sandra 2005 CPU Multimedia	37630/41337	48975/55547	53800/59130	71080/80595	77018/87319
SiSoft Sandra 2005 Memory	5383	5298	7551	7231	5318
Everest 2.80 Memory latency	55.7	66.8	42.6	49.6	59.7ns
Arhivare WinACE	6'57”	5'12"	5'35”	4'11"	4'08”
Compresie audio WAV-MP3	29”	42"	22”	29"	20”
Compresie video VOB-AVI	8'57”	7'23"	6'30”	5'12"	4'54”
Rezultate teste multithreading					
Quake 4 640x480 low	101.1	111.8	132.1	158.5	N/A
Quake 4 1280x1024 ultra 4x/8x	82.9	84.4	90.7	91.9	N/A
Arhivare WinACE + Kaspersky în fundal	11'04”	8'58”	7'34”	6' 29”	6'13”
Compresie video + Kaspersky în fundal	9'11”	7'34"	6'37”	5'19"	5'02”
PCMark05 File compression / File encryption	7.716/41.496	8.374/50.935	11.055/59.946	12.143/74.100	13.157/80.883
PCMark05 Audio/Image decompression	904.553/11.511	993.845/13.330	1327.421/16..494	1435.322/19.312	1585.981/20.136

pași de câte 10MHz. Stabilitatea am verificat-o utilizând două instanțe ale aplicației Prime95. Încă de la început, am setat latențele memoriilor la 4/4/4/12 și tensiunea de alimentare a modulelor la 2.4V, specificații date de producător. La HTT 250MHz am scăzut multiplicatorul HT la 4x (1000MHz), iar procesorul rula la 2.5GHz, fără a fi necesară creșterea tensiunii de alimentare care, standard a fost de 1.275V. La 2.7GHz tensiunea a fost mărită la 1.325V, iar la 2.8GHz la 1.425V, situații în care temperatura procesorului nu a depășit 45 de grade în full load. Pragul de 2.9GHz nu a putut fi trecut nici prin creșterea tensiunii VCore la 1.6V, limită la care am decis să nu mai forțam procesorul. Stabilitatea a fost obținută la HTT 287MHz, adică 2.87GHz pentru un Athlon64 X2 a cărui frecvență standard este 2GHz. Am obținut astfel o creștere de 43.5% în frecvență. Pentru a putea susține testele în condiții de stabilitate, VCore a fost setat la 1.52V, iar alimentarea HT a fost ridicată la 1.3V. Memoriile nu au cauzat probleme pe tot parcursul procesului de overclocking, într-un final rulând la 956MHz, după ce în BIOS le-am scăzut frecvența la DDR667.

Pot spune că sunt mulțumit de prestația procesorului Athlon64, care a rulat cu mai bine de 600MHz peste frecvența nominală, fără a necesita tensiune VCore în plus. De asemenea, este de remarcat faptul că s-a depășit frecvența de funcționare oficială a celui mai rapid Athlon64, 2.8GHz, apropiindu-ne de limita tehnologiei K8 situată în jurul a 3GHz la răcirea convențională pe aer. Temperatura procesorului nu a depașit 55 de grade în full load, nici la 2.87GHz, răcit fiind de un cooler performant.

INTEL CORE 2 DUO E6300

A sosit momentul mezinului familiei Core 2 să treacă pe sub stresul creșterii în frecvență, după ce luna trecută vârfurile de gamă, X6800 și E6700 ne-au arătat ce pot. Tactat inițial la 1.86GHz, E6300 este construit pe nucleu Allendale, adică dispune de 2MB cache L2, comun pentru ambele nuclee. Atât modelul de față, cât și Athlon64 X2 3800+ dispun de un multiplicator mic, ceea ce se traduce prin necesitatea creșterii exagerate a FSB-ului, respectiv a HTT-ului, pentru a atinge frecvențele dorite. Astfel, în cazul unor plăci de bază se poate ajunge la situația în care procesorul să nu poată lucra la capacitățile sale maxime din cauza unei limitări a bus-ului plăcii.

Drumul pe tărâmul overclocking-ului l-am început de la FSB 300MHz, de asemenea, cu memoria setată la parametrii specificați pe etichetă: 4/4/4/12 și 2.4V. A urmat imediat, încă un salt spectaculos, direct la 333MHz, moment în care am ridicat și tensiunea de alimentare a chipset-ului cu 0.1V. Am trecut rapid de FSB 350MHz, 366MHz, iar la 375MHz încă nu era necesară creșterea tensiunii de alimentare a procesorului care rula astfel la 2.63GHz. Limita maximă, cel puțin pe acest model de placă de bază a fost atinsă la FSB 390MHz, la care procesorul nu a rulat stabil nici cu VCore 1.55V. Reducerea cu 3MHz a FSB-ului a adus stabilitatea căutată. Core 2 Duo E6300 lucra astfel la 2.71GHz, fiind alimentat cu 1.45V. Am redus divizorul memoriei de la 1:1 la 4:5 pentru a obține o frecvență apropiată de cea la care a fost testată platforma AMD, în acest caz DDR2-968. De răcirea procesorului s-a ocupat cooler-ul ASUS Silent Square care, la turație maximă, a menținut temperatura în jurul a 55 de grade. Ca și nucleul Conroe, și cel Allendale, care motorizează E6300, se menține rece dacă este folosit la tensiuni standard, de maximum 1.35V, valoare ce, odată depășită, aduce de la sine necesitatea utilizării unei soluții de răcire performante.

CONCLUZIE

În tabelul final am trecut rezultatele celor două procesoare atât la frecvența standard, cât și la cea în regim de overclocking, alături de rezultatele obținute de cel mai puternic procesor x86 al momentului, Core 2 Extreme X6800.

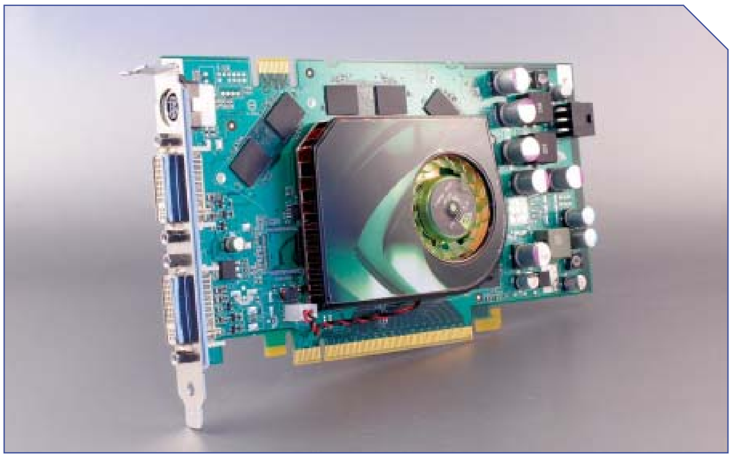
Încă o dată, ca și în XtremPC 79, trebuie să declarăm câștigător concurentul Intel, care a reușit să depașească reprezentantul AMD în aproape toate aplicațiile și jocurile rulate. Ambele procesoare au etalat capacități remarcabile de overclocking. În cazul lui E6300, o creștere de 45% în frecvență a adus un spor de performanță de aproape 35%, în timp ce X2 3800+ a raportat un surplus de aproximativ 33% corespunzător unei creșteri în frecvența de lucru de 43.5%. Testarea la rezoluție mică a jocurilor a relevat o putere de procesare mult mai mare a reprezentantului Intel, diferență ce se reduce în cazul creșterii calității grafice a jocurilor.

De asemenea, aplicațiile sintetice, testele de arhivare si comprimare audio/video au fost tranșate în favoarea Intel la diferențe deloc neglijabile. Astfel, E6300 a reușit să transforme secvențele video DVD în AVI MPEG-4 cu 2 minute și 27 de secunde, mai repede decât X2 3800+.

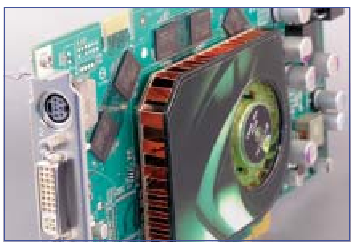
Uitându-mă peste frecvențele la care am ajuns cu cele două procesoare, pot trage concluzia că, în momentul de față, modelele de început de gamă au fost voit etichetate cu un rating mai mic pentru a acoperi și segmentul de utilizatori sensibil la preț. Indiferent pe care dintre cele două platforme veți dori să mergeți, ambele oferă un nivel ridicat de overclocking, cu un avantaj în performanță de partea Intel, dar pentru care însă va trebui să plătiți ceva mai mult atât pentru procesor, cât și pentru placa de bază.

*Ștefan Mate*i

NVIDIA
GeForce 7900GS







La începutul lunii septembrie, NVIDIA a lansat un nou chipset al gamei high end, GeForce 7900GS, placa testată de noi fiind modelul de referinţă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
La baza plăcii stă acelaşi nucleu G71 întâlnit la actuala gamă high end a NVIDIA. Are aceleaşi frecvenţe pentru memorie şi procesor ca şi GeForce 7900GT doar că i-au fost reduse numărul de procesoare de pixeli de la 24 la 20 şi cel de vertecşi de la 8 la 7. Sistemul de răcire nu a suferit schimbări, la fel ca şi cantitatea de memorie de 256MB GDDR3 şi bus-ul acesteia pe 256 biţi. Fiind model de referinţă, dotările plăcii sunt ca şi inexistente, iar pentru testarea sa am fost nevoiţi să apelăm la versiunea Forceware Beta 91.47.

PERFORMANŢE
Utilizarea unei versiuni beta de drivere nu a avut un impact negativ asupra perfomanţelor aşa cum se poate vedea şi din tabel. Chiar dacă are patru conducte de randare dezactivate, placa dispune de aceeaşi lăţime de bandă a memoriei ca şi în cazul lui 7900GT şi tocmai din această cauză performanţele celor două clase de nuclee sunt apropiate. În 3DMark06 scorul a fost de 3904 puncte, iar prin creşterea frecvenţelor la 510/1500MHz această valoare a urcat la 4291 puncte.

CONCLUZIE
Cu GeForce 7900GS NVIDIA oferă un produs high end, cu performanţe corespunzătoare acestei clase, dar care va prezinta şi avantajul unui preţ ceva redus.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	www.nvidia.com

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 7900GS • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 450MHz/1320MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 256 biţi • Conectori: 2xDVI, S-Video

Teste

Far Cry 1280x1024	127.67	F.E.A.R. 1280x960	84
Far Cry 1600x1200	109.07	F.E.A.R. 1600x1200	59
Far Cry 1280x1024 4X/8X	97.06	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	70
Far Cry 1600x1200 4X/8X	71.73	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	50
HL2 1280x1024	73.58	DOOM3 1280x1024	105.7
HL2 1600x1200	65.34	DOOM3 1600x1200	88.5
HL2 1280x1024 4X/8X	60.88	DOOM3 1280x1024 4X/8X	73.6
HL2 1600x1200 4X/8X	51.43	DOOM3 1600x1200 4X/8X	54.6
AquaMark3 Default	82000	3DMark05 Default	7306

Performanţe

Jocuri: 5.83 | Sintetice: 0.78 | Dotări: 0.07

6.68

GeCube
GC-RX165PG3-D3







GeCube este unul dintre primii ofertanţi ai unei plăci grafice bazate pe noul nucleu mainstream ATI Radeon X1650 PRO.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Noua soluţie grafică ATI se deosebeşte de modelul mainstream de top, X1600 XT, prin frecvenţe ceva mai mari. X1650 PRO este tactat standard la 600MHz, iar memoria acestuia la 1400MHz. GeCube a apelat la chip-uri de memorie ceva mai rapide, tactate la 1500MHz, care împreună cu bus-ul pe 128 biţi oferă o lăţime de bandă maximă de 24GB/s. Placa dispune de obişnuita soluţie de răcire GeCube bazată pe un radiator low-profile secondat de un ventilator de dimensiuni mari care prezintă avantajul unui nivel de zgomot redus, chiar şi la turaţie mare. Pachetul include CD-ul cu drivere, manualul şi un adaptor DVI-D-Sub.

PERFORMANŢE
Creşterea frecvenţelor peste cele standard a permis plăcii GeCube să îşi depăşească concurenţa directă, GeForce 7600GS, dar nu şi versiunea GT a chip-ului NVIDIA. Totuşi, cu un scor de 2463 puncte în 3DMark06 se prezintă ca o soluţie mainstream de luat în calcul. O prestaţie bună a avut-o în F.E.A.R pe care l-a rulat la peste 25 de cadre pe secundă în toate cele patru instanţe la care a fost supusă.

CONCLUZIE
GeCube X1650 PRO se dovedeşte un competitor serios pentru segmentul mainstream, fiind ceva mai rapidă decât precedentele soluţii ATI.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Skin

Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1650 PRO • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 600MHz/1500MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: 2xDVI, S-Video/HDTV

Teste

Far Cry 1280x1024	80.09	F.E.A.R. 1280x960	51
Far Cry 1600x1200	56.56	F.E.A.R. 1600x1200	39
Far Cry 1280x1024 4X/8X	51.09	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	39
Far Cry 1600x1200 4X/8X	31.83	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	29
HL2 1280x1024	49.00	DOOM3 1280x1024	47.2
HL2 1600x1200	39.04	DOOM3 1600x1200	33.8
HL2 1280x1024 4X/8X	33.58	DOOM3 1280x1024 4X/8X	35.3
HL2 1600x1200 4X/8X	26.75	DOOM3 1600x1200 4X/8X	23.5
AquaMark3 Default	59402	3DMark05 Default	5667

Performanţe

Jocuri: 3.11 | Sintetice: 0.58 | Dotări: 0.09

3.78


KINETIX®
advanced dynamics
KINETIX
3 ani garanţie!
ACCESORII
SISTEME
Monitoare LCD
Monitoare CRT
BOXE
PERFORMANŢĂ - V12 oferă puterea necesară utilizării aplicaţiilor multimedia, prezentărilor video şi utilizării bazelor de date. Performanţa transferului de date este asigurată folosind tehnologii Gigabit
V12
PRODUCTIVITATE -V8 vă ajută la lucrul în echipă, indiferent dacă sunteţi la birou sau acasă, oferă o capacitate sporită de stocare a datelor şi pentru diferite aplicaţii media
V8
EFICIENTA - V6 destinat lucrului în reţea şi în utilizarea aplicaţiilor tip office. Fiabilitatea acestora este garanţia componentelor de calitate integrate
V6
În oraşul tău
prin reţeaua de parteneri
TWISTER
08008 - TWISTER
08008 - 89478
www.twister.ro
telverde
Bucuresti, Jiului 2A, Bloc Tornado
Tel: 021 206 7777; Fax: 021 312 9820, www.tornado.ro
TORNADO SISTEMS

GeCube
GC-RX13XTG3-D3 Platinum Edition







Din noua gamă de nuclee grafice recent lansate de ATI face parte şi Radeon X1300 XT integrat de GeCube într-o manieră lăudabilă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Modelul Platinum Edition se deosebeşte de varianta standard propusă de ATI prin frecvenţe de lucru diferite. Nucleul a fost overclock-at la 550MHz, iar GeCube a decis utilizarea unor chip-uri de memorie GDDR3 tactate la 1380MHz, faţă de specificaţiile ATI DDR2-800. Memoriile ascunse sub radiator sunt de 1.2ns ceea ce se traduce printr-o frecvenţă maximă de 1.66GHz, însă fără un utilitar de overclocking (la momentul testării) nu am reuşit să verificăm această limită. Placa oferă ieşire HDTV şi TV-Out standard, precum şi suport pentru tehnologia CrossFire.

PERFORMANŢE

Nivelul performanţelor modelului X1300 XT Platinum se situează în jurul concurenţei directe, GeForce 7300GT şi cu mult peste ceea ce oferea soluţia entry level precedentă, Radeon X1300 PRO. Aceasta se datorează în mare măsură lăţimii de bandă a memoriei de aproximativ 22GB/s şi mai puţin frecvenţei chip-ului grafic sau versiunii mai noi a acestuia. 3DMark06 a raportat un scor apropiat de soluţiile mainstream, 2342 de puncte, cu care GeCube depăşeşte chiar şi plăcile bazate pe GeForce 7600GS.

CONCLUZIE

GeCube oferă o placă grafică entry level, a cărei perfomanţă îi permite să atace soluţiile din clasa superioară.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Skin

Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1300 XT • Memorie: 256MB • Frecvenţă chipset/memorie: 550MHz/1380MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: 2xDVI, S-Video/HDTV

Teste

Far Cry 1280x1024	75.54	F.E.A.R. 1280x960	46
Far Cry 1600x1200	53.12	F.E.A.R. 1600x1200	32
Far Cry 1280x1024 4X/8X	48.38	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	33
Far Cry 1600x1200 4X/8X	30.13	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	22
HL2 1280x1024	45.84	DOOM3 1280x1024	44.4
HL2 1600x1200	36.60	DOOM3 1600x1200	31.7
HL2 1280x1024 4X/8X	31.70	DOOM3 1280x1024 4X/8X	33.1
HL2 1600x1200 4X/8X	25.30	DOOM3 1600x1200 4X/8X	22.3
AquaMark3 Default	57072	3DMark05 Default	5380

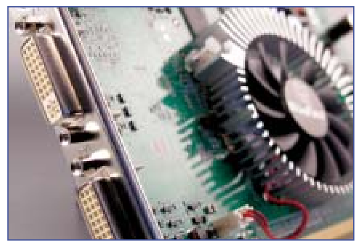
Performanţe

Jocuri: 2.85 Sintetice: 0.55 Dotări: 0.09

3.49

Leadtek
WinFast PX7300GT TDH Extreme







Leadtek ne propune o placă grafică entry level care se află cu mult peste specificaţiile date de NVIDIA pentru chip-ul GeForce 7300GT.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prima modificare întreprinsă de Leadtek, care ridică semnificativ nivelul peformanţelor, este utilizarea memoriilor DDR3 a căror frecvenţă ajunge în acest caz la 1400MHz. Nucleul nu a scăpat overclocking-ului lucrând astfel la 520MHz, o creştere de aproape 50% faţă de specificaţiile standard. Pentru tehnologia DDR3, cei 1400MHz nu reprezintă prea mult şi astfel nu este necesară răcirea cu radiatoare a celor patru chip-uri de memorii. De asemenea, nucleul G73, conceput a lucra la frecvenţa 560MHz corespunzătoare chip-ului 7600GT, dispune de un cooler destul de mic şi silenţios.

PERFORMANŢE

Implementarea Leadtek a chip-ului GeForce 7300GT a depăşit cu mult orice alt concurent al gamei entry level, reuşind să fie mai rapid chiar decât unele plăci mainstream inclusiv decât soluţiile Radeon X1600 XT. Frecvenţele de funcţionare fac ca placa de faţă să fie practic un GeForce 7600GT cu patru din cele 12 conducte de randare dezactivate, iar performanţele vorbesc de la sine. Scorul în 3DMark06 a fost de 2223 puncte, iar în 3DMark05 la 550/1500MHz punctajul a urcat la 4712.

CONCLUZIE

Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme reprezintă maximul de performanţă care se poate obţine la categoria entry level în momentul de faţă.

Preţ	Garanţie	Contact
386 Lei	24 luni	Best Computers/Diverta
386 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 7300GT • Memorie: 128MB • Frecvenţă chipset/memorie: 520MHz/1400MHz
Interfaţă: PCI-Express • Bus memorie: 128 biţi • Conectori: 2xDVI, S-Video/HDTV

Teste

Far Cry 1280x1024	80.51	F.E.A.R. 1280x960	42
Far Cry 1600x1200	58.22	F.E.A.R. 1600x1200	29
Far Cry 1280x1024 4X/8X	53.29	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	34
Far Cry 1600x1200 4X/8X	35.11	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	20
HL2 1280x1024	52.53	DOOM3 1280x1024	73.5
HL2 1600x1200	42.81	DOOM3 1600x1200	53.5
HL2 1280x1024 4X/8X	37.74	DOOM3 1280x1024 4X/8X	39.9
HL2 1600x1200 4X/8X	28.09	DOOM3 1600x1200 4X/8X	26.6
AquaMark3 Default	68423	3DMark05 Default	4431

Performanţe

Jocuri: 3.29 Sintetice: 0.56 Dotări: 0.09

3.94

Cartuşele HP originale eclipsează cartuşele reîncărcate şi refăcute

Un studiu realizat la comanda HP de o organizaţie specializată, independentă, evidenţiază calitatea şi fiabilitatea consumabilelor HP pentru imprimante.

Într-un studiu recent realizat de QualityLogic la solicitarea HP, cartuşele HP pentru imprimante s-au dovedit a fi mult mai fiabile decât cele reîncărcate şi refăcute, oferind în acelaşi timp o calitate superioară a tipăririi.

La testul de fiabilitate, studiul QualityLogic a arătat că, în medie, 70% din cartuşele HP inkjet reîncărcate manifestă unele probleme de fiabilitate, comparativ cu numai 2% în cazul cartuşelor originale HP. În mod similar, circa 80% din cartuşele HP cu toner, refăcute, au probleme de fiabilitate, comparativ cu numai 2% în cazul cartuşelor HP originale.

La testul pentru calitatea imprimării, cartuşele inkjet reîncărcate au tiparit, în medie, de trei ori mai multe pagini de calitate slabă decât cartuşele inkjet HP. Iar în cazul cartuşelor cu toner, cartuşele refăcute au tipărit, în medie, de peste 20 de ori mai multe pagini de calitate slabă decât cartuşele HP.

"Am afirmat întotdeauna că folosirea de cartuşe HP noi cu imprimante HP le garantează clienţilor o calitate şi fiabilitate a tipăririi superioare. Acum, avem confirmarea afirmaţiilor noastre prin rezultatele testelor externe, comandate de HP uneia dintre cele mai mari şi mai calificate organizaţii independente din lume de asigurare a calităţii, care asigură servicii de testare pentru toţi producătorii importanţi de imprimante care îi solicită acest lucru", spune Vincent Vanderpoel, vicepreşedinte şi director general al diviziei de consumabile IPG din cadrul HP EMEA. "Suntem de acord că utilizatorii au posibilitatea de alegere, ne dorim însă să îi ajutam să fie informaţi pentru a lua cea mai bună decizie şi să înţeleagă preţul pe care trebuie să îl plătească atunci când folosesc consumabile HP care nu sunt originale".

HP cheltuieşte anual un miliard de euro în cercetare şi dezvoltare pentru a produce imprimante, cartuşe de imprimare, cerneluri, tonere şi hârtie care să funcţioneze împreună ca un sistem de imprimare unitar pentru a asigura o calitate şi o fiabilitate deosebite la preţuri accesibile. HP nu se opune reîncărcării cartuşelor sale, totuşi, clienţii care optează pentru folosirea cartuşelor reîncărcate sau refăcute nu se vor bucura de calitatea, fiabilitatea şi beneficiile tehnologice pe care le asigură cartuşele HP originale.

QualityLogic este una dintre cele mai mari şi mai calificate organizaţii independente din lume pentru asigurare a calităţii, printre clienţii căreia se află majoritatea companiilor din Fortune 100. Ea furnizează, de peste 17 ani, o gamă vastă de instrumente şi servicii de testare pentru cei mai importanţi producători de imprimante.

Studiul comparativ de fiabilitate realizat de QualityLogic(1) a testat calitatea şi fiabilitatea noilor cartuşe de imprimare HP comparativ cu 13 branduri de cartuşe inkjet pentru imprimantele HP DeskJet 6122 şi HP PSC 1350, precum şi pentru 12 branduri de cartuşe cu toner color refăcute pentru imprimantele HP LaserJet 4650(2). Cele 13 branduri de cartuşe inkjet reîncărcate au fost alese astfel: 8 din America de Nord, 4 din Europa şi unul din Asia Pacific, iar brandurile pentru cartuşele de toner color au provenit: 6 din America de Nord, 5 din Europa şi unul din Asia Pacific.

DESPRE HP

HP este o companie furnizoare de soluţii tehnologice destinate consumatorilor individuali, întreprinderilor şi instituţiilor din întreaga lume. Oferta companiei cuprinde infrastructura IT, echipament de calcul şi acces de uz personal, servicii globale şi soluţii de imprimare şi prelucrare a imaginii. În ultimele patru trimestre financiare, încheiate la 30 aprilie 2006, veniturile obţinute de HP au totalizat 88,9 miliarde USD. Mai multe informaţii despre HP (NYSE, Nasdaq: HPQ) puteţi găsi la www.hp.com.

(1) Studiul comparativ de fiabilitate a fost realizat de QualityLogic în septembrie 2005 la comanda HP. Au fost comparate mostre ale unui număr de 28 de cartuşe HP inkjet color şi 22 de cartuse HP inkjet negre cu o medie de 19 cartuşe color şi 11 cartuşe negre per brand. Cartuşele HP 45 şi HP 78 au fost testate pe imprimanta HP Deskjet 6122, iar cartuşele HP 56 şi HP 57 pe imprimanta HP PSC 1350. Au fost testate modele de cartuşe comparabile, refăcute, de la următoarele branduri: PC World (UK), Pelikan (Germania), Tesco (UK), WeCare (Olanda), Basix (US), Cartridge World (US), Corporate Express (US), Nu-Kote (US), Office Depot (US), OfficeMax (US), Rhinotek (US), Universal (US), Print Rite (Asia Pacific).

Au fost testate în total 376 de cartuşe cu toner color şi 52 de cartuşe HP. În medie, au fost testate în total 32 de cartuşe cu toner refăcute pentru fiecare brand (11 negru, 4 cyan, 11 galben şi 6 magenta), precum şi 52 cartuşe HP LaserJet.(18 C9720A negru, 8 C9721A cyan, 16 C9722A galben şi 10 C9723A magenta). Au fost folosite 26 imprimante color LaserJet 4650 (Q3668A), câte două pentru fiecare brand. Au fost testate numai 24 cartuşe cu toner Pelikan, deoarece QualityLogic nu a reuşit să obţină cartuşele necesare de la producător. Brandurile pentru cartuşe refăcute folosite în teste au fost: Corporate Express, Elite Image, GRC, Image Excellence, Office Depot, OfficeMax, K&U Printware, Kores, Lyreco, Pelikan, Supplies Team, Best Jet.

(2) Modelele de cartuşe testate au fost alese dintre cele cu cel mai mare impact pe piaţă pentru noile imprimante, care au putut fi achiziţionate pentru testare.

Câteva exemple de cartuşe reîncărcate şi/sau refăcute care au fost folosite de QualityLogic pentru a demonstra problemele de fiabilitate


Cartuşul inkjet PC World pierde lichid


Cartuşul inkjet Pelikan 45 inkjet curge în imprimantă


Tonerul magenta de la Lyreco manifestă scurgeri la desfacerea ambalajului


Tonerul OfficeMax lasă reziduuri pe cureaua de transfer

NEC
Versa S950







NEC Versa S950 se prezintă ca un portabil de nivel mediu atât din punct de vedere al dotărilor, cât şi din cel al dimensiunilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Privind platforma care stă la baza notebook-ului putem spune că Versa S950 nu excelează. Are la bază un procesor de generaţie mai veche, cu nucleu Dothan, tactat la 1.86GHz montat pe o placă de bază cu chipset Intel 915GM. Acesta integrează acceleratorul grafic GMA950 şi, astfel, portabilul se recomandă în special aplicaţiilor de birou şi Internet care nu au contact cu lumea 3D. Dintre dotări mai amintim inscriptorul DVD Writer, un port Firewire, placa de reţea Wireless şi un cititor de memorii 3-în-1.

PERFORMANŢE

Cu un scor de aproape 2000 de puncte în PCMark05, notebook-ul nu excelează, însă oferă un nivel bun al performanţei, corespunzător unui procesor single core. Per ansamblu, ca sistem pentru aplicaţii office, Versa S950 îşi îndeplineşte cu succes îndatoririle.

PORTABILITATE

Capitolul la care merită să aplaudăm notebook-ul este autonomia. Aproape patru ore la rularea unui film DVD la luminiozitatea maximă a LCD-ului reprezintă o valoare de invidiat pentru mulţi alţi producători. La simularea citirii unui text Versa S950 a făcut o treabă şi mai bună, depăşind cinci ore de funcţionare.

CONCLUZIE

O autonomie ca cea a lui NEC Versa S950 ar trebui să mulţumească orice utilizator pretenţios căruia îi place sau este nevoit prin prisma slujbei să călătorească mult.

Preţ	Garanţie	Contact
6252 Lei	12 luni	Lasting System

Detalii tehnice

Procesor: Intel Pentium M 750 (1.86GHz) · Memorie RAM: 512MB DDR2-533 · Display: 14” WXGA 1280x768 · HDD: 80GB ATA100 · Unitate optică: DVD Writer dual layer · Conectori: 3xUSB, 1xFirewire, RJ-45, RJ-11, D-Sub, PCMCIA, Line-out, MIC · Extra: Cititor memorii SD/MMC/MS/MS Pro, IR, 802.11b/g · Dimensiuni: 337x240x33mm · Greutate: 2.2kg

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	234’	PCMark05	1973
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	294’	PCMark05 CPU	2965
BAPCO MobileMark 2005 Reader	311’	PCMark05 Memory	2700
SiSoft Sandra 2005 Memory	2254MB/s	PCMark05 Graphics	762
SiSoft Sandra 2005 HDD	29MB/s	PCMark05 HDD	3092

Performanţe

Autonomie: 10 · Dotări: 8.8 · Performanţă: 8.7

9.4

Samsung
SyncMaster 971P







După succesul înregistrat cu modelul 970P, Samsung reuşeşte să impresioneze încă o dată cu modelul revizuit SyncMaster 971P.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dacă în cazul lui 970P standul monitorului (MagicStand în limbajul Samsung) era o construcţie interesantă şi ingenioasă, în cazul modelului 971P este o adevărată operă de artă. Absenţa butoanelor de reglaj dă o notă de distincţie, dar folosirea aplicaţiei de control nu este întotdeauna comodă (doar utilizatorii de Windows o vor putea folosi). Faţă de modelul anterior, producătorii au adăugat un hub USB, accesoriu extrem de util în anumite situaţii. O facilitate interesantă, prezentă şi la modelele anterioare, este Auto MagicRotation, care permite rotirea automată a imaginii (landscape/portrait) în funcţie de poziţia ecranului, care este pivotant.

PERFORMANŢE

Principala îmbunătăţire adusă modelului anterior (în afara designului) este rata contrastului, care a crescut de la 1000:1 la 1500:1. Aceasta este nativă şi nu obţinută folosind algoritmi de prelucrare a imaginii. De altfel, măsurătorile noastre au fost destul de apropiate de cele specificate de producător. Astfel, luminozitatea maximă a atins 234cd/mp, în timp ce rata contrastului maximă măsurată de noi a fost de 1376:1. Aceasta se datorează unui nivel de negru foarte adânc, de numai 0.16cd/mp în cazul setării luminozităţii maxime. Calitatea imaginii este foarte bună, aceasta putând fi perfect utilizabilă şi la setări de luminozitate şi contrast maxime. Reproducerea culorilor este naturală, iar fenomenul de ghosting - insesizabil, chiar şi în cazul jocurilor.

CONCLUZIE

Dacă ar fi sosit în timp util la redacţie, modelul 971P ar fi câştigat testul de monitoare de luna trecută. Rezultatele bune obţinute confirmă linia ascendentă pe care se află matricile Super-PVA în ultima vreme.

Preţ	Garanţie	Contact
1774 Lei	36 luni	DECK Computers International

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 19” · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 1500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 6ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 178 · Unghi de vedere vertical: 178
Conectare: DVI · Greutate: 6.0kg · Alimentator: Extern · Consum: 36W
Fixare pe perete: Nu · Extra: hub USB 2.0

Performanţe

Calitate imagine: 8.67 · Performanţe: 8 · Dotări: 6

8.27

Tagan

www.tagan.com

PUTERE FĂRĂ LIMITE



Seria EasyCon XL

TG500 - U35 500 Watt
TG600 - U35 600 Watt
TG700 - U35 700 Watt

ECXL Designed in Germany

- Compatibil cu Intel EPS12V Ver.2.9 şi EPS/ATX
- Patru şine independente de +12V care furnizează separat electricitate mai multor componente, evitându-se împărţirea electricităţii între componentele cu consum ridicat
- Suport universal pentru placa de bază datorită pinilor principali 20+4 dar şi conectorilor cu patru, respectiv opt pini de +12V pentru configuraţiile 20, 20+4, 24+4 şi 24+8.
- Eficienţa de peste 80% înseamnă cheltuieli reduse şi evitarea supraîncălzirii
- Conectorii TMI rotunjiţi şi colorarea în funcţie de socket (verde sau negru) ajută la evitarea conectărilor greşite şi zgârierea pinilor
- Cei doi conectori pe şase pini pentru PCI Express suportă tehnologiile NVIDIA SLI şi ATI Crossfire
- Garanţie de 36 luni



PCCENTER

Seagate
Barracuda 7200.10





Seagate s-a mişcat ceva mai repede faţă de ceea ce se întrevedea la începutul anului şi a lansat primul harddisk comercial cu stocare perpendiculară.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Modelul testat de noi, ST3320620AS, are capacitatea specificată de 320GB, dispune de un buffer de memorie de 16MB, iar platanele sale se învârt la 7200rpm. Din familia Barracuda 7200.10, singura care oferă în momentul de faţă stocare perpendiculară, fac parte modele cu capacităţi cuprinse între 200-750GB. Stocarea perpendiculară presupune practic aranjarea informaţiei (biţilor) pe plan vertical, relativ la suprafaţa platanelor, şi nu orizontal ca până acum. Se obţine astfel o capacitate de stocare şi rate de transfer ceva mai mari decât cele ale harddisk-urilor "normale".

PERFORMANŢE

În ceea ce priveşte performanţa, noua tehnologie încorporată de Seagate se dovedeşte mai rapidă. Dacă un harrdisk SATA150 cu 8MB buffer are o rata de transfer medie, calculată cu SiSoft Sandra, de aproximativ 50MB/s, ST3320620AS ajunge 64MB/s.

CONCLUZIE

Exceptând mult mai scumpele modele Western Digital Raptor, noua familie Seagate 7200.10 oferă maximum de performanţă pe interfeţele ATA100, SATA150 şi SATA II.

Preţ	Garanţie	Contact
492 Lei	60 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Model: ST3320620AS • Capacitate: 320GB • Interfaţă: SATA II 3Gbps • Buffer: 16MB Viteză de rotaţie: 7200rpm • Număr de platane: 2 • Capete de citire: 4 • SiSoft Sandra 2007 Drive Index: 74MB/s • SiSoft Sandra 2007 Access Time: 14ms • SiSoft Sandra 2007 File System NTFS: 64MB/s • HDTach Burst Rate: 253.5MB/s • HDTach CPU utilization: 5.2%

Performanţe — Performanţă: 9.8 | Dotări: 9.5 — **9.7**

GeIL
DDR2-1066 Ultra Series





GeIL oferă unul dintre cele mai rapide kit-uri de memorii dual channel a căror frecvenţă garantată este 1066MHz.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

O astfel de viteză de tact, indiferent de producătorul memoriilor, se atinge doar prin alimentarea modulelor cu tensiuni mari cum ar fi în cazul de faţă 2.4V. Specificaţiile inscripţionate pe memorii indică timpii de acces 5/5/5/15 la frecvenţa maximă.

PERFORMANŢE

Capacităţile etalate în cadrul testului depăşesc cu mult specificaţiile teoretice. La frecvenţa 1066MHz, am reuşit pe platforma AM2 cu procesor Athlon64 X2 3800+ rularea chiar în latenţe 4/4/4/15, lăţimea de bandă sărind la 7068MB/s. Pentru cei ai căror plăci de bază nu suportă creşterea tensiunii de alimentare am testat kit-ul şi la 1.8V, situaţie în care memoriile au rulat fără probleme până la 1020MHz. La găsirea latenţelor minime putem spune că am fost impiedicaţi oarecum de BIOS-ul plăcii de bază, rulând la limita acesteia. Astfel, la 800MHz timpii de acces au fost 3/3/3/5, iar command rate-ul 1T.

CONCLUZIE

GeIL oferă un set de memorii ideal pentru condiţii extreme de overclocking care implică utilizarea unui FSB/HTT ridicat.

Preţ	Garanţie	Contact
963 Lei	99 ani	Skin

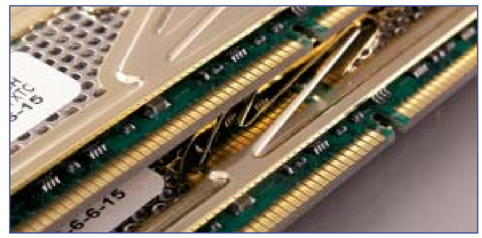
Detalii tehnice

Tip memorie: DDR2-1066MHz • Capacitate: 2x512MB Timing-uri: 5/5/5/15 • Comand Rate: 2T • Radiator: Da • Tensiune de alimentare: 2.4-2.5V • SiSoftSandra 2005 Int: 7010MB/s SiSoftSandra 2005 Float: 6938MB/s • Everest Read: 8344MB/s Everest Write: 7442MB/s

Performanţe — Performanţă: 9.5 | Overclocking: 9.7 — **9.6**

OCZ
PC2-8800 Gold Edition





OCZ dispune în gama de memorii Golden Edition de un kit dual channel 2x1GB, a cărui frecvenţă maximă ajunge la 1100MHz.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Plaja de frecvenţe inscripţionată pe modulele de memorie se cuprinde între 2.2-2.4V, însă OCZ permite prin intermediul tehnologiei EVP creşterea cu până la 5% a valorii maxime. Designul radiatoarelor imită forma fagurelui de miere care după spusele producătorului sporeşte eficienţa lor.

PERFORMANŢE

Pentru atingerea frecvenţei maxime am fost nevoiţi să ridicam HTT-ul la 275MHz, procesorul Athlon64 X2 3800+ rulând la 2.75GHz. Latenţele minime la frecvenţa maximă au fost 5/5/5/15 cu puţin sub specificaţiile teoretice. Chiar dacă am ridicat tensiunea la 2.5V nu am reuşit rularea în condiţii de stabilitate cu CAS4. Timpii de acces cei mai mici au fost cei suportaţi de BIOS-ul plăcii de baza, 3/3/3/5 1T la frecvenţa 800MHz. Alimentate la tenisunea standard, 1.8V, a fost atinsă o frecvenţă maximă de 1024MHz, caz în care lăţimea de bandă raportată de SiSoft Sandra 2005 a fost cu puţin peste 7100MB/s.

CONCLUZIE

Kit-ul de memorii de 2GB propus de OCZ se dovedeşte capabil de a ajuta placa de bază în atingerea unor frecvenţe de bus ridicate.

Preţ	Garanţie	Contact
993 Lei	999 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Tip memorie: DDR2-1100MHz • Capacitate: 2x1024MB Timing-uri: 5/6/6/15 • Comand Rate: 2T • Radiator: Da • Tensiune de alimentare: 2.2-2.4V • SiSoftSandra 2005 Int: 7359MB/s SiSoftSandra 2005 Float: 7288MB/s • Everest Read: 8771MB/s Everest Write: 7700MB/s

Performanţe — Performanţă: 9.7 | Overclocking: 9.4 — **9.6**



itdirect
hardware aid
Un comprimat contine:
Abit, Antec, BFG, Corsair,
DFI, Empire, Gainward, Sirtec
Cale de administrare: www.itdirect.ro
20
Se recomanda pasionatilor hardware
Mareste nivelul entuziasmului
Ofera suport tehnic
Previne complicatiile

Altec Lansing
FX 4021





Altec Lansing propune un sistem audio 2.1 neconvenţional, care foloseşte pentru subwoofer o incintă isobarică.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prin cuplarea a două difuzoare de 5.25” în sistem "con la con” şi operarea acestora în opoziţie de fază, Altec Lansing a reuşit obţinerea unor rezultate remarcabile pentru subwoofer, comparabile cu cele obţinute folosind o incintă acustică de dimensiuni duble. Sistemul este dotat atât cu un modul de control cu fir, cât şi cu o telecomandă în infraroşu. Utilizatorul are posibilitatea reglării nivelului basului şi înaltelor, de asemenea, existând o corecţie de tip loudness, dar şi una SFX care permite lărgirea artificială a spaţiului de audiţie.

PERFORMANŢE

Sunetul este plăcut şi fără distorsiuni la niveluri mici şi medii de audiţie, sistemul redând uniform întreg spectrul audio. La nivel mare se face simţit clipping-ul, sunetul devenind inutilizabil. Nivelul basului este impresionant pentru un sistem audio de dimensiuni atât de mici.

CONCLUZIE

FX-4021 oferă o calitate bună a sunetului, dar nu este recomandat pentru ascultarea la volum mare.

Preţ	Garanţie	Contact
499 Lei	12 luni	Best Computers / Diverta
499 Lei	12 luni	Skin

Detalii tehnice

Putere subwoofer: 24W · Putere sateliţi: 2x11W · Răspuns în frecvenţă: 32Hz-150Hz (subwoofer); 150Hz-20KHz (sateliţi) Dimensiuni: 220x360x220mm (subwoofer), 90x172x90mm (sateliţi) · Conectare: Jack · Extra: Modul de comandă, Telecomandă IR

Performanţe

Performanţă: 8.9 Dotări: 9

9.0

HP
LaserJet 3055





Echipamentele multifuncţionale elimină necesitatea achiziţionării a patru dispozitive separate (copiator, imprimantă, scanner şi fax), a căror operare şi întreţinere ar pune mult mai multe probleme.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

LaserJet 3055 are un format compact, lucru de apreciat în cazul birourilor aglomerate. Interfaţa de reţea permite partajarea eficientă între calculatoarele firmei. Facilitatea Instant-On scurtează drastic timpul de încălzire, astfel că prima pagină poate fi printată într-un timp record, lucru apreciat într-o firmă mică, unde se tipăreşte sporadic. Cartuşul livrat în pachet este unul normal, care permite imprimarea a până la 2000 de pagini în condiţii de acoperire standard.

CALITATE IMPRIMARE

Calitatea imprimării este foarte bună, la fel şi cea a documentelor copiate. În cazul copierii, timpul de încălzire a lămpii scannerului poate fi destul de deranjant. În cazul scanării documentelor, există posibilitatea recunoaşterii destul de precise a caracterelor, în vederea stocării ulterioare a documentului. Pentru aceasta e necesară instalarea aplicaţiei Readiris Pro.

CONCLUZIE

Modelul LaserJet 3055 al HP este destinat biroului de acasă şi firmelor mici, cu un volum moderat de documente procesate.

Preţ	Garanţie	Contact
1849 Lei	12 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Tehnologie: Laser monocrom · Rezoluţie maximă: 1200x1200dpi printare/600x600dpi copiere/1200x1200dpi optic scanare · Conectare: USB 2.0, Ethernet 10/100 · Fax: 36kbps · Memorie fax: 110 pagini · Viteză imprimare/copiere: 19ppm/19ppm · Dimensiuni: 497x406x393mm · Greutate: 12kg

Performanţe

Dotări: 9 Performanţe: 8.7

8.9

Tagan
EasyCon XL TG700-U35





Încă de la primul contact cu sursa Tagan EasyCon XL TG700-U35 se poate deduce calitatea superioară a acesteia, fiind livrată într-un still original, într-o cutie de piele cu două sertare.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Puterea maximă oferită de Tagan prin acest model este de 700W, iar liniile +12V sunt în număr de patru. Se adresează astfel sistemelor mari consumatoare de energie cum ar fi configuraţiile Quad-SLI. Exceptând cei doi conectori de alimentare ai plăcii de bază, ATX 12V şi P8, toţi ceilalţi sunt modulari. Majoriatea cablurilor au sleeving aplicat, iar cei doi PCIExpress şi unul Molex sunt înveliţi într-un manşon de cauciuc pentru a obstrucţiona cât mai puţin fluxul de aer din interiorul carcasei. Turaţia ventilatorului de 135mm este controlată automat, în funcţie de încărcarea sursei.

PERFORMANŢE

Pe parcursul testelor sursa a reuşit să alimenteze fără probleme şi în regim silenţios un sistem de top bazat pe o configuraţie ATI CrossFire X1900XT, ştiută ca mare consumatoare de energie, susţinută de un procesor de ultimă generaţie.

CONCLUZIE

Pentru alimentarea unui calculator cu dotări numeroase, Tagan EasyCon XL TG700-U35 reprezintă o alegere înțeleaptă.

Preţ	Garanţie	Contact
806 Lei	36 luni	Skin

Detalii tehnice

Putere maximă: 700W · Standarde suportate: ATX v2.2 Ventilator: 135mm · Conectori: ATX12V+EPS 12V, 2xPCI-Express, 7xMolex, 8xSATA, P4 (P8), 2xFDD · Amperaj (3.3V/5V/12V): 28A, 28A, 56A · Rail-uri 12V: 4

Performanţe

Dotări: 10 Ergonomie: 9.5

9.8

Gigabyte
3D Rocket II





Gigabyte a lansat recent un nou sistem de răcire pe aer adresat segmentului highend.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

3D Rocket II combină reţeta de succes a bazei de cupru din care pleacă heat-pipe-uri (patru în cazul de faţă) spre multe lamele de aluminiu. Principiul de funcţionare este diferit de cel al cooler-elor obişnuite în sensul că două ventilatoare nu suflă aerul înspre lamelele de aluminiu, ci îl trag. O parte din aerul cald este evacuat de un ventilator cu LED-uri albastre de 92mm prin partea superioară a coolerului, iar cel de la baza radiatorului, de 70mm, suflă spre piesele plăcii de bază din jurul socket-ului procesorului, flux necesar mai ales în condiţii de overclocking.

PERFORMANŢE

Am testat performanţele cooler-ului pe unul dintre cele mai fierbinţi procesoare, pe care a reuşit să îl ţină la temperaturi care nu pun în pericol buna funcţionare a sistemului. Cu ajutorul controller-ului de turaţii se poate reduce viteza ventilatoarelor până în jurul a 1400-1500rpm, condiţii în care nivelul de zgomot emis este redus.

CONCLUZIE

Gigabyte 3D Rocket II are ca principale atuuri eficenţa şi ergonomia, se recomandă astfel pentru situaţii extreme de lucru, dar şi pasionaţilor de modding.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Gigabyte

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 478/775/754/939/AM2 • Dimensiuni: 112x112x160mm • Greutate: 640g • Material de construcţie: Cupru, aluminiu • Heat-pipe: 4 • Ventilator: 92mm
Temperatură Pentium 4 EE 3.73 Load: 62°C
Temperatură Pentium 4 EE 3.73 Idle: 43°C

Performanţe

Performanţă: 9 Ergonomie: 9.5

9.2

ASUS
AiGuru S1





ASUS AiGuru S1 este un terminal wireless Skype de mici dimensiuni care facilitează utilizarea uşoară a noilor servicii de telefonie VoIP.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

În afara terminalului efectiv, cutia conţine şi o bază necesară reîncărcării lui precum şi un adaptor wireless care funcţionează în standardul 802.11b/g. Conectarea telefonului la calculator se poate face atât prin intermediul conexiunii Wi-Fi, cât şi prin cablu USB. Terminalul se reîncarcă atât direct de la un transformator, cât şi de la bază, alimentată la rândul ei direct de la reţeau electrică sau dintr-un port USB disponibil.

PERFORMANŢE

Pe lângă dimensiunile mici şi aspectul plăcut, terminalul ASUS oferă şi o calitate excelentă a convorbirilor. AiGuru colaborează perfect cu aplicaţia Skype, facilitând efectuarea convorbirilor practic din orice colţ al casei, micul afişaj oferind indicaţii despre numele de utilizator curent, acces la lista de adrese şi la facilităţile de voice mail. Suplimentar, micul terminal poate funcţiona ca un echipament multimedia, colaborând cu aplicaţia Windows Media Player.

CONCLUZIE

ASUS AiGuru S1 este un terminal Skype de bună calitate, singurele mici probleme constituindu-le calitatea semnalului wireless în anumite condiţii şi aplicaţia de instalare neintuitivă şi greoaie.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii ASUS

Detalii tehnice

Conectare: Wi-Fi, USB • Ecran: LCD monocrom 128x64
Acumulator: Li-Ion 750mAh • Autonomie: 25h Stand-by, 2.5h de convorbire • Distanţă maximă: 30m

Performanţe

Performanţă: 8 Dotări: 8

8.0

Veriplus
UDA-200





UDA-200 de la Veriplus nu este altceva decât o interfaţă externă ATA100 conectabilă la un port USB disponibil.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Echipamentul este format dintr-un cablu USB care la un capăt prezintă un conector ATA, un alimentator extern de la o sursa 220V şi un CD ce conţine drivere şi manualul de utilizare.

PERFORMANŢE

Practic pentru montarea unui harddisk la sistem i se ataşează acestuia conectorul molex al transformatorului, se conectează cablul IDE după care se porneşte alimentarea drive-ului de la un buton situat pe cablul electric al transformatorului. Dacă utilizaţi ca sistem de operare Windows 2000 sau mai nou, eventual minimum MAC OS 8.6, nu este nevoie de drivere pentru ca echipamentul să fie recunoscut de sistem, nici măcar restart nu este necesar. HDTach a raportat o viteză medie de 33.2MB/s la un timp de acces de 16.2ms şi o utilizare a procesorului de 6%, o valoare extrem de mică pentru un periferic USB de acest gen.

CONCLUZIE

Veriplus oferă soluţia ideala pentru situaţiile în care este necesară conectarea unui harddisk la un calculator ce nu poate fi oprit, sau din motive de garanţie nu-i poate fi deschisă carcasa.

Preţ	Garanţie	Contact
94 Lei	12 luni	Seektron

Detalii tehnice

Interfaţă de conectare: USB1.1/2.0 • Plug & Play: Da • Viteză maximă de transfer: 480Mbps • Echipamente suportate: Harddisk-uri IDE/E-IDE, unităţi optice • Alimentare: Transformator 220-12V/5V (molex) • Compatibilitate: Windows 98/ME/2000/XP, MAC OS 8.6 sau mai nou

Performanţe

Performanţă: 8.7 Ergonomie: 8.5

8.6

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xpc.ro. Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: HDD

"Clank" la harddisk

Ce înseamnă sunetul ăsta "clank" la harddisk-uri. Am un Maxtor de 80GB ATA133 și are o problemă pe care am mai avut-o mai demult, dar scăpasem de ea, însă azi a reapărut când mă uitam la un film. Am dat reset și când se încărca sistemul de operare, iar a scos același sunet. După mai multe încercări nu a mai vrut deloc să pornească. Am scos cablurile de alimentare și cel IDE și acum merge. Să fie harddisk-ul pe moarte sau cablul de vină? ***ozzyboy***

În general este un semn de moarte al harddisk-ului. Însă eu am avut experiențe similare și vinovat era un conector de alimentare Molex al drive-ului. Deci încearcă cu alt Molex. ***Merced***

Încearcă neapărat cu alte Molex-uri, iar dacă problema persistă, fugi la garanție cu el. În orice caz, fa-ți un back-up la datele de pe harddisk pentru orice eventualitate. ***Toranagah***

Și eu am avut aceeași problemă cu un harddisk Sata, indica o eroare de genul "delayed wirte failed". Am rezolvat-o cu un lowlevel format și prin montarea unui cooler de harddisk. Acum merge foarte bine. *alig*

Verifică tensiunile pe care le dă sursa de alimentare. Scrie aici pe forum, la secțiunea HDD, că dacă tensiunile de 5V și 12V coboară sub 4.8V, respectiv 11.8V, situația se manifestă prin blocaje intempestive ale sistemului sau un "clănțănit" al harddisk-ului. ***mirceattl***

FORUM: Unități Optice

Nu mai pot scrie DVD-RW-uri la 4x

De la o vreme m-am trezit că orice DVD-RW/DVD+RW încerc să scriu nu pot alege viteza și este aleasă cea implicită 2.4X. Ciudat este faptul că știu sigur că mediile respective le-am scris la 4X mai demult. Unitatea este LG GSA-4163B cu firmware A105. Firmware-ul acesta l-am pus la câteva zile de la cumpărarea unității, deci nu este de la el. Este oare un semn că unitatea este pe ducă? *KodiaK*

Hmm... cred că cel mai sigur e să îl duci în service ca să te scutești de bătăi de cap inutile. ***IL Dotore***

Nu s-a defectat neapărat DVD Writer-ul, ci poate discurile pe care scrii, din câte am observat cele RW se cam duc după o vreme. Nu de mult am aruncat un Traxdata 4X și un altul 2.4X (nu mai știu ce marcă). Chestia ciudată este că nu scrisesem de mai mult de 40-60 de ori pe ele, dar și mai ciudat este că pe Traxdata îmi apăruseră niște pete. Sfatul meu este să încerci și cu alte discuri de preferat +RW. *KalKo*

Ciudat! Eu am un LG 4081B, printre primele modele apărute, cam acum vreo trei ani, și merg scrise Verbatim-urile RW la 4X! Ce nero folosesti? ***novi***

Novi, versiunea de NERO este 6.6 (cred). Oricum este aceeași ca pe vremea când scriam mediile RW la 4X, deci nu are nicio treabă. S-ar putea să fie totuși mediile de vină. Am găsit ieri un RW cumpărat acum o lună pe care scrisesem doar de câteva ori și cu care am putut folosi viteza 4x. *KodiaK*

>>> MEMORIA NU LUCREAZĂ LA 667MHZ >>>

Autor: Viorel Stoica

Mai întâi să vă spun în mare configurația calculatorului: placa de bază este Intel 945GNT, procesorul Intel Pentium D 805 cu două nuclee, un card de memorie OCZ Gold Editon de 1GB DDR2-667MHz, harddisk Maxtor SATA II 200 GB, DVD Writer ASUS. Precizez că chipset-ul Intel 945 care se află pe placa de bază suportă frecvențe ale memoriei de 667/533/400MHz. Problema e următoarea: am intrat în setările BIOS-ului, la secțiunea Advanced Chipset Configuration, în partea de configurare a memoriei, unde am observat că aceasta era setată pe valoarea Auto (implicit lucra la 533MHz) și am încercat să o setez la 667MHz, exact ca specificațiile modulului de memorie. După ce am salvat setarea și am repornit calculatorul, acesta s-a blocat. A trebuit să resetez BIOS-ul de la jumperul specific al plăcii de bază și să revin la frecvența inițială de 533MHz. Spuneți-mi de ce nu se poate rula la 667MHz din moment ce atât modulul de memorie, cât și placa de bază suportă această valoare? Eu am achiziționat aceste produse tocmai din dorința de a avea performanțe mai bune și constat că trebuie să mă mulțumesc cu unele destul de mediocre. Poate nu înțeleg eu ceva.

XtremPC: Pe site-ul producătorului memoriei, în dreptul modelului specificat de dumneavoastră este trecută ca tensiune de alimentare valoarea 1.9V. Este posibil că modulul să nu funcționeze corect la 667MHz decât dacă se lucrează la această tensiune sau una mai mare. Acestea cu toate că standardul DDR2 aprobat de JEDEC specifică o tensiune de alimentare de 1.8V. Mulți producători de memorii apelează la supravoltarea chip-urilor DDR2, ajungând chiar la 2.5V fără a le afecta fiabilitatea. Căutați prin BIOS, dacă există posibilitatea modificării tensiunii de alimentare și alegeți ca valoare 1.95V sau 2V pentru mai multă stabilitate. De asemenea, dacă BIOS-ul permite, puteți seta timpii de acces ai memoriei la 4/4/4/12 pentru a mai obține ceva performanță în plus.

>>> CURĂȚENIE ÎN PC >>>

Autor: Marcel Socaciu

Ieri am curățat de praf calculatorul, gresat ventilatoare, să meargă treaba brici, numai că socoteala de acasă nu se potrivește mereu cu cea din târg. La pornirea calculatorului, după ecranul de boot nu se mai încarcă sistemul de operare și se închide monitorul ca în situațiile când nu primește/semnal sau cablul este deconectat de la placa video. Totuși țin să menționez că am introdus un CD Live al sistemului de operare Linux cu care totul merge în regulă, am imagine pe ecranul monitorului. Mă gândesc că de vină să fie harddisk-ul. De aceea vă întreb pe voi ce e de făcut. Configurația PC-ului este: placă de bază Asus P4V8X-X, 512MB RAM, Intel Pentium 2.4GHz, harddisk Samsung 80GB, placă grafică GeForce FX5500.

XtremPC: Este foarte bine că din când în când mai faci curățenie și în interiorul calculatorului, dar trebuie totuși să fii atent. Mai mult ca sigur că ai atins un cablu de alimentare sau unul de transfer de date și o componentă nu mai este recunoscută de sistem. Deschide calculatorul din nou și scoate mufa de alimentare și panglica de date de la harddisk și cuplează-le din nou. De asemenea, panglica de date scoate-o și din placa de bază pune-o la loc. Verifică și prezența jumper-ului obișnuit la harddisk, ca nu cumva să fi căzut când l-ai curățat. Suplimentar remontează placa grafică, poate nu e introdusă corect în slot.

>>> OVERCLOCKING ATHLON64 (VENICE) >>>

Autor: Petre Dragoș

Am achiziționat un sistem gata configurat dotat cu un procesor AMD Athlon64 3800+ (64 biți), modelul cu un singur nucleu, montat pe o placă de bază ASUS cu chipset NVIDIA nForce4 SLI cu 2GB DDR2 TwinMos. Placa grafică este un ASUS cu chipset GeForce 7900GT, harddisk-ul un Seagate 320GB, iar sursa de alimentare Antec 500W. Aș dori să știu la cât pot urca frecvența procesorului, acesta fiind tactat standard la 2.4GHz. Aș dori ca procesul de overclocking să fie realizat în condiții de stabilitate maximă.

XtremPC: În funcție de tipul nucleului, procesoarele Athlon64 au diferite limite în ceea ce privește overclocking-ul. În cazul tău, cel mai probabil că dispui de unul cu core Venice, modele recunoscute pentru capacitățile lor de a lucra la frecvențe ridicate. Totuși și Venice își are limitele sale care se situează undeva între 2.6-3GHz. Poți ajunge cu frecvența procesorului undeva între aceste valori, nu îți pot spune cu exactitate, depinde de fiecare pastilă în parte. Pentru stabilitate și siguranță vei avea nevoie de un sistem de răcire ceva mai avansat decât cel livrat în cutia procesorului, asta în cazul în care vrei să depășești 2.6GHz, condiții în care probabil că vei fi nevoit să crești și tensiunea de alimentare. Stabilitatea la overclocking o poți verifica cu aplicația Prime95 pe care o gasești gratuit pe Internet. Chiar dacă sunt rare cazurile de defectare a procesoarelor din cauza overclocking-ului, trebuie să te atentionez că aceste tehnici nu se pot utiliza în condiții depline de stabilitate și siguranță.

More Enjoyment, More Genius!

Genius®
Live with Ideas



ErgoMedia R710

Kit cu Mouse Wireless Reincarcabil & Tastatura

- Mouse laser optic wireless cu 8 butoane si cu scroll 4-way
- Tastatura profesionala multimedia cu 36 de taste speciale pentru confort sporit
- Receptor Mini dongle cu incarcator pe cablu



Gaming Mouse | Telecomenzi | Camere video digitale | WebCAM | Casti | Boxe

www.geniusnet.com

KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
1	ASUS P5W DH Deluxe	9.20	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	4	2	2x1000Mbit	Da	4.40	3.99	0.81	XPC79
2	MSI P4N Diamond	9.16	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.26	4.12	0.78	XPC74
3	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	9.12	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	10	3	2x1000Mbit	Da	4.23	4.08	0.81	XPC74
4	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	9.11	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.08	0.84	XPC74
5	ASUS P5N32-SLI Deluxe	9.10	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74
6	Foxconn 975X7AA-8EKRS2	9.03	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.24	4.04	0.75	XPC77
7	ASUS P5WD2-E Premium	9.02	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74
8	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	9.00	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74
9	MSI 975X Platinum	8.95	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74
10	ABIT NI8 SLI	8.77	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74
LGA775 - High End												
1	Gigabyte GA-8I955X Royal	9.04	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.85	XPC74
2	ABIT AW8-MAX	9.03	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74
3	ASUS P5LD2 Deluxe	8.91	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74
4	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	8.90	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74
5	EPoX 5LDA+GLI	8.76	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74
6	Intel D955XBKLKR	8.74	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74
LGA775 - Mainstream												
1	ASUS P5WD2	8.93	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74
2	Gigabyte GA-8I945GMH-RH VIIV Edition	8.92	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.30	3.97	0.65	XPC76
3	MSI 945P Neo-F	8.72	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000Mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74
4	Gigabyte GA-8I945P-G	8.71	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74
5	Foxconn 945G7MA-8KS2	8.63	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74
6	Intel D945GNTL	8.63	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74
7	ASRock 775DUAL-880Pro	8.47	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74
8	AOpen i915Gm-PL	8.43	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74
9	ASRock 775TWINS-HDTV	8.35	ATI Radeon Xpress 200+ULi 1573	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74
10	ASUS P5VD1-X	8.32	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	9.60	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	9.56	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	9.50	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	9.48	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	9.46	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	Gigabyte GA-M59SLI-S5	9.38	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	Gigabyte GA-M57SLI-S4	9.15	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	9.01	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	9.08	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	9.07	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	8.98	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	Gigabyte GA-M55plus-S3G	8.93	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	8.90	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	8.73	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	8.45	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	8.23	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	8.23	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	8.21	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	14.39	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	14.26	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	13.94	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	13.91	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	13.79	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	13.77	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	13.73	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	13.72	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	13.76	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	13.73	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	13.69	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	13.68	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	13.63	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	13.61	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

UMFLĂ POTUL!

Tagan

PCCENTER

2 x



TAGAN TG480-U01 - 480W,

Active PFC, conector cu 6 pini pentru placa video PCI-E, conectoare pentru alimentare 24/8 (EPS, ATX 2.0, ATX 1.3), 4xSATA 5 pini, 4xMolex 4 pini



x 2

TAGAN TG420-U02 X-Eye - 420W,

2 ventilatoare iluminate, Active PFC, un conector cu 6 pini pentru placa video PCI-E, conectoare pentru alimentare 24/8 (EPS, ATX 2.0, ATX1.3), 2xSATA 5 pini, 2xMolex 4 pini



x 2

TAGAN TG330-U01 - 330W,

Active PFC, conectoare pentru alimentare 20/4 (ATX 1.3), 2xSATA 5 pini, 4xMolex 4 pini



x 2

TAGAN TG380-U01 - 380W,

Active PFC, conectoare pentru alimentare 20/4 (ATX 1.3), 2xSATA 5 pini, 4xMolex 4 pini

2 x



TAGAN TG420-U01 - 420W,

Active PFC, conector cu 6 pini pentru placa video PCI-E performanta, Conectoare pentru alimentare 24/8 (EPS, ATX 2.0, ATX1.3), 2xSATA 5 pini, 4xMolex 4 pini

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de

PCCENTER

Termenul limită al concursului este 7 noiembrie 2006 data poştei. Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 82 **XtremPC**.

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.



CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2									
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70
Tuner TV Mainstream									
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	90	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70
Tuner TV extern									
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.0**	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70
5	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70
8	Compro VideoMate U880	**71.4**	USB2.0	72	69	40	93	90	XPC77
9	Compro VideoMate U900	**70.3**	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	**8.97**	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	**8.33**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	**8.27**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	**8.27**	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	**8.26**	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	**8.2**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	**8.17**	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	**7.97**	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	**7.93**	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	**7.91**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	**7.88**	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	**7.86**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	**7.83**	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	**7.75**	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	**7.71**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	**7.7**	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	**7.6**	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	**7.5**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	BenQ FP72E	**7.46**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78
20	Daewoo HL710S	**7.43**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
21	Yusmart 178QP	**7.4**	450:1	270cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	N/A	Boxe stereo 2x0.75W	XPC75

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
13	XEROX XA3-19	**7.05**	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79
14	LG L1919S	**7.02**	1400:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	39W	-	XPC79
15	Philips 190C6	**6.88**	600:1	270cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79
16	ACER AL1916W	**6.84**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	EVGA e-GeForce 7900GTX	**8.61**	G71	690MHz	512MB	256 biți	1760MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.64	0.09	XPC76
2	Sapphire Toxic X1900 XTX Liquid Cooled	**8.60**	R580	675MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Da	0,90	7,57	0,13	XPC78
3	Gigabyte GV-RX19X512VB	**8.55**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.53	0.13	XPC76
4	GeCube GC-X1900XTXD-VIE3	**8.54**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.52	0.13	XPC76
5	Sapphire Radeon X1900 XTX	**8.53**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.51	0.13	XPC76
6	Leadtek PX7900GTX Extreme	**8.49**	G71	675MHz	512MB	256 biți	1660MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.50	0.11	XPC76
7	MSI NX7900GTX-T2D512E	**8.36**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.38	0.11	XPC76
8	Gainward Bliss 7900GTX	**8.35**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.37	0.11	XPC76
9	HIS Radeon X1900XT	**8.29**	R580	625MHz	512MB	256 biți	1450MHz	2xDVI	Da	0.88	7.29	0.12	XPC76
10	ASUS EAX1800XT TOP	**8.04**	R520	695MHz	512MB	256 biți	1585MHz	2xDVI	Da	0.86	7.03	0.15	XPC76
11	ASUS EN7900GT	**7.03**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.80	6.12	0.11	XPC76
12	Leadtek PX7900GT TDH	**7.01**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.11	0.11	XPC76
Mainstream													
1	Palit GeForce 7600GT Sonic	**5.40**	G73	575MHz	256MB	128 biți	1500MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.68	4.64	0.08	XPC79
2	GeCube GC-X1800GTOD-VID3	**5.27**	R520	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.72	4.42	0.13	XPC76
3	Leadtek PX7600GT TDH	**5.11**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.11	XPC76
4	ASUS EN7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
5	PNY Verto GeForce 7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
6	XFX GeForce 7600GS XE	**4.17**	G73	500MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0.58	3.49	0.10	XPC77
7	GeCube GC-RX165PG3-D3	**3.78**	R530	600MHz	256MB	128 biți	1500MHz	2xDVI	Nu	0.58	3.11	0.09	XPC80
8	PowerColor Radeon X1600 XT	**3.46**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Da	0.57	2.78	0.11	XPC76
9	Gigabyte GV-RX16T256V-RH	**3.42**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.11	XPC76
10	Sapphire Radeon X1600XT	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
11	GeCube RX1600XTG3-D3	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	**3.94**	G73	520MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.56	3.29	0.09	XPC80
2	GeCube GC-RX13XTG3-D3 Platinum Edition	**3.49**	RV530	550MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.55	2.85	0.09	XPC80
3	GeCube RX1300PG2-D3	**1.90**	RV515	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.37	1.44	0.09	XPC76
4	EpoX Radeon X1300 256MB	**1.83**	RV515	595MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.36	1.38	0.09	XPC76
5	Leadtek PX7300GS TDH	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.94	0.09	XPC76
6	Gigabyte GV-NX73G128D	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.93	0.10	XPC76
7	ASUS EN7300GS	**1.35**	G72	550MHz	128MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.32	0.94	0.09	XPC76
8	PNY GeForce 7300GS	**1.02**	G72	550MHz	256MB	64 biți	540MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.28	0.65	0.09	XPC76

DVD Writere

		Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/ DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD-RAM	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
2	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
3	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
4	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
5	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
6	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
7	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
8	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
9	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
10	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
11	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
12	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
13	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
14	SAMSUNG TS-H552	**82.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76
15	PIONEER DVR-111D	**80.35**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.62	78.16	XPC76
16	TEAC DV-W516GC	**74.12**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	93.74	61.05	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 80

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Best Computers / Diverta	021 210.87.79	www.dol.ro	NOAA Computers	021 242.84.89	www.noaa.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
DECK Computers International	021 434.34.00	www.deck.ro	pc-coolers.ro	021 322.82.92	www.pc-coolers.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Seektron	0244 56.77.50	www.seektron.ro
Lasting System	021 242.50.26	www.lasting.ro	Skin	021 231.50.97	www.skin.ro
Mario Soft	021 312.67.33	www.mariosoft.ro	Top Quality Computers	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Net Brinel	0264 41.46.10	www.brinel.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

software & comunicații



Dorian Prodan

Democratizarea software

Cui îi este frică de ascensiunea rapidă a mişcării open-source?

Open-source a apărut ca noţiune de sine stătătoare în zorii anului 1998, definit fiind de un grup de figuri marcante ale comunităţii software, puşi în faţa iminentei lansări de către compania Netscape a codului sursă al celebrului browser Navigator. Aceştia au trasat linii de conduită, încercând să elimine ambiguităţile şi să unifice o serie de tendinţe sub aceeaşi umbrelă. Succesul acestei iniţiative a fost imediat, Netscape fiind practic prima companie software care a lansat un proiect open-source, acesta urmând să devină celebru doar peste alţi câţiva ani: Mozilla.

Open-source este mai mult decât o simplă categorie a aplicaţiilor software, este o filosofie sau un mod de viaţă. Mulţi află cu uimire, personal incluzându-mă şi eu aici, că această filosofie are ramificaţii în cele mai neaşteptate domenii. Există Open-Cola, o reţetă open-source a celebrei băuturi, există jurnalism open source, existând iniţiative de introducere a conceptului şi în domeniul farmaceutic sau politic. Specificul revistei ne orientează însă spre analiza domeniilor aferente tehnologiei informaţiei.

Este mai mult decât evident că o democratizare extremă a unor modele de afaceri trebuie să aibă şi o serie de adversari. Acuzaţiile îndreptate împotriva acestui concept l-au încadrat în cele mai diverse tipologii sociale sau morale, începând de la comunism, pentru că ce altceva ar putea fi o lume în care fiecare are acces liber la rezultatul muncii altor persoane şi îşi disponibilizează în mod gratuit efortul mai departe, până la anarhism, această acuzaţie fiind preferata anumitor cercuri ale industriei software. Această agitaţie a fronturilor de combatere şi discreditare a mişcării open-source aminteşte cumva de situaţiile în care cineva face zgomot, combate şi acuză, din păcate acestea fiind destinate doar mascării neliniştii personale. Întrebarea legitimă care se ridică este, bineînţeles, "cui îi este frică de open-source?".

Modelele de afaceri care au motorizat industria software până în zilele noastre încă nu şi-au spus ultimul cuvânt. Chiar dacă mişcarea open-source este adoptată sau doar sprijinită de o serie de giganţi precum IBM, Novell sau HP, având un cuvânt din ce în ce mai greu de spus, aceasta este încă departe de a câştiga bătălia. Trecând peste declaraţiile exagerate precum cele ale managerului cunoscutei Apache Software Foundation, Greg Stein, care preconiza dispariţia aplicaţiilor comerciale în maximum zece ani, e posibil ca în final această victorie nici măcar să nu se poată decide în mod categoric, industria descoperind doar un nou punct de echilibru. La o privire mai atentă asupra ultimului deceniu al domeniului software, se observă un progres accelerat exact în domeniile în care concurenţa reprezentată de aplicaţiile open source şi-a făcut simţită prezenţa. Apariţia pe piaţă a unor servere de mesagerie precum Postfix sau Sendmail, a unor baze de date precum MySQL sau PostgreSQL sau chiar a unor sisteme de operare destinate mediului corporate au determinat vechii furnizori de soluţii comerciale costisitoare precum IBM, Oracle sau Microsoft să-şi reconsidere ritmul de inovare, strategiile de dezvoltare şi în final chiar preţurile. Această tendinţă este confirmată de peisajul aproape static al unei pieţe în care aplicaţiile open-source au intrat timid şi fără prea mare succes, cel al programelor dedicate proiectării asistate, cel al graficii şi tehnoredactării profesionale şi cel al prelucrării şi montajului video. Lipsa unei concurenţe reale, agresive şi aproape gratuite a dus la dezvoltarea lentă a noilor facilităţi şi la stagnarea preţurilor, utilizatorul final fiind singurul dezavantajat.

Open-source poate fi sau nu poate fi panaceul universal al industriei software, doar viitorul imposibil de observat deţinând cheia dilemei. Însă până când vom afla răspunsul la această problemă de actualitate, trebuie să concluzionăm că de mişcarea open-source nu ar trebui să se teamă nici un jucător conştient al scenei. Indiferent dacă aceasta este concurentă sau aliată, prezenţa ei nu aduce decât beneficii utilizatorilor finali, a căror satisfacţie este, sau cel puţin ar trebui să fie, ţinta principală a oricărei companii.





S-a lansat noua generație BitDefender!
Pentru protecția eficientă a calculatorului instalați BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD și introduceți cheia de mai jos:



8ECC3D5507B914D7CE12

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PROTECŢIILE DIGITALE, ÎNGENUNCHEATE

Microsoft şi Apple, prinşi pe picior greşit

Protecția la copiere este probabil unul dintre cele mai delicate aspecte ale industriei multimedia. Detestată și contestată de utilizatori, dar îndrăgită de companiile care o văd ca pe un mijloc de protecție, uneori prea agresiv, al produselor proprii, aceasta a avut întotdeauna ca inamici persoanele care s-au străduit asiduu să o înlăture. După ce protecția DVD-urilor a căzut pradă celebrului DVD Jon în 1999, iar tehnologia PlayForSure, utilizată de formatul Windows Media 7, a fost înlăturată destul de repede doi ani mai târziu, companiile au stat relativ liniștite, eforturile de înlăturare a protecției utilizate de Windows Media 8 și 9 confruntându-se cu insuccesul total.

Din păcate, începutul lunii septembrie a adus neplăceri companiei Microsoft. O mică aplicație, care s-a răspândit rapid pe Internet, a adus posibilitatea înlăturării protecției digitale din fișierele de tip Windows Media 10 și 11. Deși aceasta are un neajuns, necesitând prezența vechilor chei de criptare deja expirate generate o dată cu achiziția pieselor muzicale protejate, lipsa algoritmilor bazați pe forță brută o fac foarte rapidă și eficientă în activitatea de înlăturare completă a protecțiilor. După doar două zile, rivalul Apple a avut neplăcuta surpriză de a-și descoperi propria tehnologie de protecție FairPlay înlăturată cu aceeași ușurință, fapt cu atât mai grav cu cât aceasta este metoda de protejare a conținutului digital oferit prin intermediul iTunes. Deși se aștepta remedierea problemei în viitoarea versiune a aplicației iTunes, deja lansată acum, o dată cu noua generație de playere iPod, se pare că aceasta nu s-a efectuat cu prea multă conștiinciozitate, metoda descoperită funcționând perfect în continuare.



MPAA VIZEAZĂ CHINA

O îndrăzneaţă iniţiativă eşuată din start

Cunoscuta și nu foarte îndrăgita organizație Motion Picture Association of America a încercat de-a lungul timpului să pună bazele unor acorduri cu guvernele altor țări decât patria natală Statele Unite, dorind astfel să-și extindă influența și în zone inaccesibile din punct de vedere legal. Ultima regiune asupra căreia au căzut ochii conducerii este una dintre țările cele mai problematice din punct de vedere al ratei pirateriei: China.



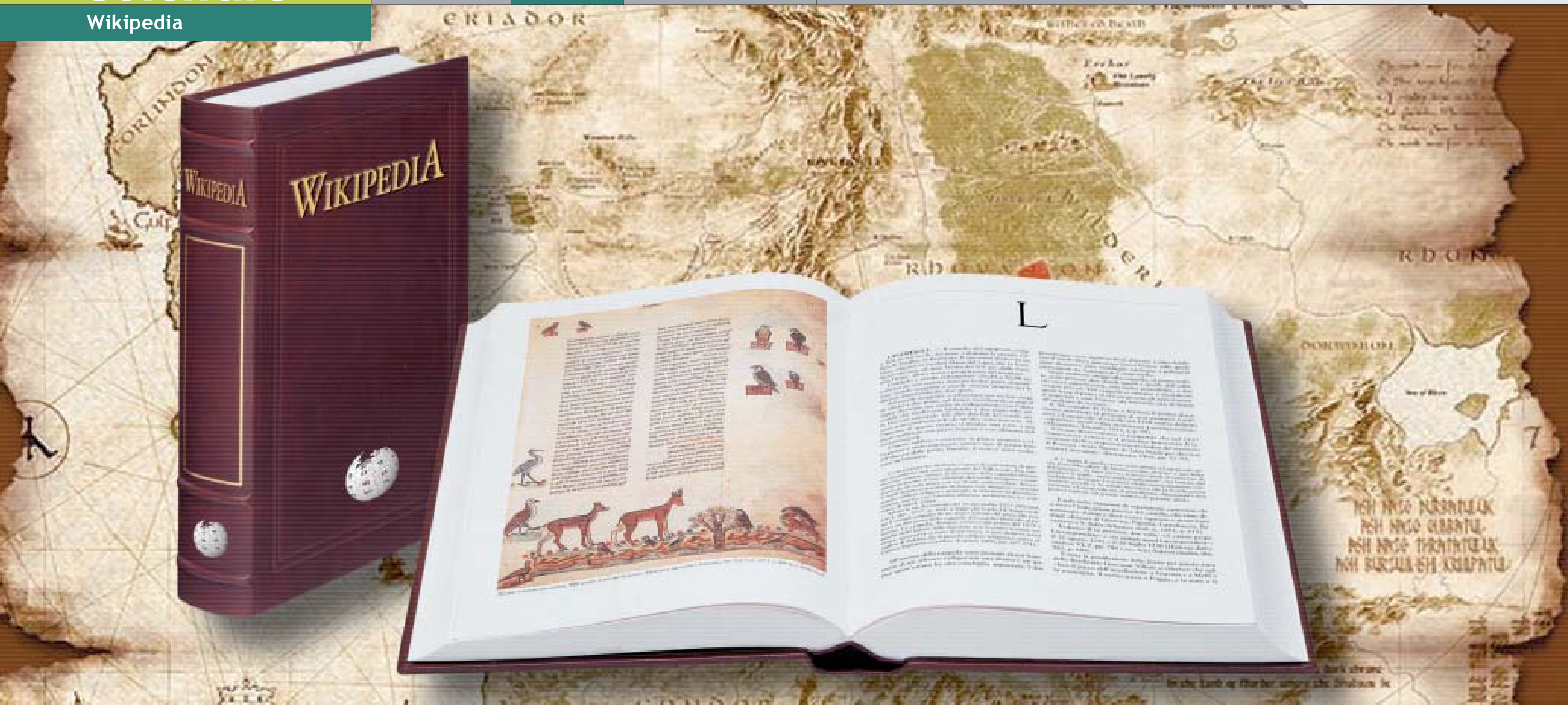
Intenția de a acoperi dintr-un singur foc o regiune care adăpostește aproape un sfert din populația lumii este lăudabilă din punctul lor de vedere, din nefericire însă specificul acestei țări va condamna din start succesul inițiativei. Pirateria video în China nu este determinată doar de nivelul scăzut al salariului mediu pe economie, ci și de o serie de alți factori restrictivi care determină un acces foarte anevoios la titlurile importante disponibile pe piața nord-americană sau europeană. Guvernul chinez impune o serie de restricții asupra acestora, controlul filmelor importate sau al emisiunilor de televiziune retransmise fiind destul de drastic. Populația care dorește să intre în posesia acestor titluri va apela fie la piața mărfurilor importate ilegal, prețurile acestora, mari și pe piețele occidentale, ajungând exorbitante, fie la piața copiilor piratate, cu prețuri modice și calitate rezonabilă. În aceste condiții, inițiativa MPAA este una deosebit de îndrăzneață, cererile care solicită o transparență mărită a pieței chinezești riscând să intre în conflict de interese cu modul în care organizația se străduiește să ascundă de consumatorii occidentali costurile reale ale produselor, eveniment care ar aduce momente foarte dificile și deloc dorite pentru organizație.

SPAMHAUS AMENDAT

Bătălia contra spamului merge însă mai departe

Nu de puține ori, deciziile stranii luate de unele tribunale americane în cadrul unor procese vizibil inutile sau părtinitoare au fost vehement discutate în presă, acestea aducând de cele mai multe ori deservicii subiectelor-disputelor dintre companii. După ce o curte de justiție din Texas a decis ca o companie anonimă este deținătoarea legitimă a unui patent software care acoperă tehnologiile de mesagerie instantă bazate pe arhitectura client-server, ghinionistul inculpat fiind compania Microsoft din cauza utilizării acestora în platforma online XBOX Live, o altă autoritate nord-americană a condamnat cunoscutul site Spamhaus la plata unei amenzi în valoare de 11.7 milioane dolari.

Motivul disputei este ridicol, compania acuzatoare E360insight afirmând că organizația britanică Spamhaus, unul dintre pilonii independenți ai luptei împotriva flagelului modern al spam-ului, este un organism care acționează împotriva clienților companiei, aducând prejudicii liberei circulații a informației prin includerea pe listele sale negre a unor companii. Pe scurt, compania E360insight este supărată, pentru că a fost declarată ca fiind generatoare de spam. Oficialii Spamhaus au dorit inițial să contraatace în justiție decizia, dar apoi au anunțat renunțarea la această inițiativă, afirmând că hotărârea tribunalului din Illinois este neaplicabilă pe teritoriul Marii Britanii. Mai mult, aceștia au invitat reprezentanții companiei E360insight să deschidă un proces similar în Marea Britanie, invitație care a rămas deocamdată fără răspuns. Această tăcere este din cauza faptului că antecedentele companiei reclamante sunt foarte nefavorabile, ceea ce ar duce la respingerea procesului din start, spam-ul fiind strict interzis prin lege în această țară.



WIKIPEDIA

ENCICLOPEDIA UNIVERSALĂ

În ciuda problemelor de credibilitate şi a viitorului sumbru descris de analişti, Wikipedia se încăpăţânează să rămână un succes al comunităţii online

ATUNCI CÂND JIMBO WALES A LANSAT ÎN DATA de 15 ianuarie 2001 celebrul proiect Wikipedia, mulți sceptici au prevestit eșecul rapid al inițiativei, susținând că o enciclopedie menținută, revizuită și controlată de utilizatori este un concept iluzoriu și imposibil de susținut. Temerile acestora păreau atunci îndreptățite, cu atât mai mult cu cât varianta antemergătoare denumită Nupedia eșuase, în ciuda faptului că fusese întreținută de persoane cu cunoștințe aprofundate în domeniile întreținute, iar articolele erau verificate și corectate de o serie de editori profesioniști.

Cu toate acestea, proiectul și-a dovedit viabilitatea, apropiata aniversare din ianuarie a șase ani de existență confirmând funcționalitatea celui mai ambițios și complex proiect online condus chiar de utilizatorii lui. Deși au existat probleme de credibilitate sau vandalism, acestea nu au reprezentat piedici majore în calea evoluției organismului viu în care acest proiect s-a transformat, acesta adaptându-se și autocorectându-se în mod natural.

La doar două luni de la lansarea ei, prima versiune localizată, cea în limba germană, își face apariția. De atunci, creșterea cantitativă a proiectului a fost aproape constantă, de la 100.000 de articole în ianuarie 2003 ajungându-se la impresionantul 1.000.000 în martie anul curent. Disponibilă în 229 de limbi și conținând peste cinci milioane de articole, care sunt editate și actualizate de aproape două milioane de utilizatori, Wikipedia este un succes prin însăși existența ei. Trebuie menționat, pentru satisfacerea mândriei naționale, că România ocupă un confortabil loc 22 în topul națiunilor, versiunea localizată găzduind peste 37.000 de articole.

ORIGINILE ȘI ISTORIA PROIECTULUI

Provenind din vocabularul principalului dialect hawaiian, "wiki" înseamnă "repede" și a fost numele conceptului inventat de Ward Cunningham în 1994 și lansat ca produs propriu-zis sub denumirea amuzantă WikiWikiWeb. În viziunea autorului, Wiki este o platformă Web care permite scrierea, întreținerea și managementul unui conținut de tip text, față de platformele tradiționale acesta fiind născut pentru a facilita colaborarea între utilizatori. De-a lungul timpului, diferitele soluții bazate pe conceptul Wiki au fost adoptate în cele mai neașteptate domenii, platforme Intranet sau Internet bazate pe el regăsindu-se în domeniile științifice, universitare sau chiar bancare, toate oferind, dincolo de faciliățile specifice fiecărei implementări, un acces facil la informație, un limbaj simplu sau chiar natural de introducere a datelor, precum și managementul simplu al paginilor.

Soluția adoptată de Wikipedia, platforma open source MediaWiki, este una dintre cele mai cunoscute materializări ale conceptului Wiki, versiunea originală fiind dezvoltată special pentru acest proiect. Oferind o interfață simplă și lizibilă, aceasta facilitează atât accesul rapid la informație pentru cititor, cât și managementul simplu al conținutului. Spre deosebire de vechile platforme care cereau cunostințe temeinice ale limbajului HTML, MediaWiki folosește o sintaxă proprie foarte simplă, aceasta permițând formatarea textului, introducerea de adrese interne sau externe, atașarea de imagini, introducerea formulelor matematice (prin introducerea suportului TeX în ianuarie 2003) sau alipirea de secvențe audio în format OGG. Suplimentar, sunt oferite facilități precum managementul paginilor, care permite compararea conținutului cu versiunile anterioare editării, păstrate și afișate cronologic, și restaurarea acestuia în caz de necesitate sau cele care facilitează discuțiile pe marginea conținutului paginii.

În timp, proiectul Wikipedia a cunoscut o ascensiune fulgerătoare, devenind unul dintre cele mai vizitate site-uri de pe Internet, cele peste două mii de accesări pe secundă determinând și adoptarea unei platforme hardware distribuită și balansată pe mai mult de o sută de servere de mare capacitate, acestea adăpostind o bază de date principală și o multitudine de baze de date secundare, conținutul fiind servit de 21 de servere Apache, acestea fiind accesate prin intermediul unui server proxy care are menirea balansării încărcării, precum și servirea mai rapidă a paginilor des accesate. Ca o ironie a sorții, unul

MITURI ȘI ADEVĂR

"Wikipedia prezintă informații greșite" - Revista Nature a întocmit o statistică la sfârșitul anului 2005, punând față în față Wikipedia și Britannica. Concluziile, bazate pe analiza a cincizeci de articole referitoare la subiecte similare, au semnalat 162 de greșeli în cazul Wikipedia și 124 în cazul Britannica. Diferența nu este foarte mare, ea fiind atenuată și de avantajul reprezentat de posibilitatea de corectare rapidă a informațiilor în cazul Wikipedia, enciclopedia Britanica necesitând o actualizare lentă și costisitoare. Alte erori pot apărea uneori din exces de zel, la ora scrierii prezentului text articolul care prezenta figura politologului român Silviu Brucan conținând data decesului acestuia, deși informația este falsă. Aceste erori însă au durată de viață foarte scurtă, în general acestea fiind corectate în decurs de câteva ore. Cu toate acestea, cei care culeg informații trebuie să aibă în vedere posibilitatea strecurării unor informații greșite, Wikipedia nefiind o sursă ideală pentru adunarea informațiilor necesare pentru lucrarea de diplomă.

"Wikipedia nu oferă conținut original" - Fundația Wikipedia a încercat să evite eficient posibilitatea apariției online a unor materiale aflate sub restricțiile drepturilor de autor, sesizările care semnalau astfel de materiale fiind tratate foarte serios. Însă majoritatea covârșitoare a utilizatorilor este bine intenționată, respectând regulile generale ale comunității. Restul materialelor, compilate și filtrate prin prisma gândirii utilizatorilor, sunt originale în totalitate, fiecare articol având de altfel și o listă a referințelor, originalitatea lor putând fi lesne verificată.

"Wikipedia prezintă probleme de credibilitate" - acest argument este des invocat de detractorii cunoscutei enciclopedii, deși evenimentele care să le susțină afirmațiile au fost deosebit de rare. Cele mai cunoscute dintre acestea, mai precis cel care a sugerat implicarea jurnalistului și omului politic John Seigenthaler în asasinarea lui Robert Kennedy și cel care a încercat coafarea meritelor unui fost VJ MTV, Adam Curry, în dezvoltarea podcasting-ului, s-au dovedit în final atacuri intenționate, în ultimul caz autorul fiind chiar subiectul articolului, dornic de a-și asigura un curriculum vitae virtual mai impresionant.

"Wikipedia este vulnerabilă" - vandalismul este un tip de atac binecunoscut pentru orice tip de site care permite accesul liber la editarea informației, nu doar pentru Wikipedia. Aceste incidente au avut în general ca țintă articolele cu subiect politic sau religios, însoțind de obicei evenimentele politice internaționale. Toate acestea pagini au fost semnalate și restaurate de administratori la scurt timp după aceasta. Mai mult, pentru a preveni astfel de evenimente neplăcute, s-a luat decizia blocării posibilității de editare pentru anumite pagini, altele necesitând aprobarea unui administrator pentru fiecare modificare efectuată.

Statistici
Articole: 5 milioane
Localizări: 229 limbi străine
Utilizatori: 2 milioane
Vizitatori zilnici: 40 milioane

Statistici articole	
Articole complete	44.4%
Articole incomplete	17.8%
Articole sumare	10.6%
Articole redundante clarificatoare	4.6%
Articole cu surse publice	1.4%
Articole generate automat	7%
Tabele	6.8%
Liste	2.2%
Altele	5.2%

dintre primii sponsori ai proiectului educațional Wikipedia, care a avut o contribuție mare atât în dezvoltarea primară a serverelor, cât și a rețelei aferente, a fost compania Bomis, un cunoscut furnizor de publicitate pentru site-urile dedicate adulților.

DE CE WIKIPEDIA

La data când acest proiect a fost anunțat, pe piață deja existau enciclopedii celebre, precum Britannica sau Microsoft Encarta. Produse celebre și titrate, întreținute de un număr mare de editori specializați în domeniile atribuite pentru întreținere, acestea păreau de neclintit de pe soclu, umila Wikipedia neavând aparent prea multe șanse de succes. Timpul a decis însă că adevărul este altul.

Principalul avantaj al proiectului față de oferta concurenței deja existente a fost chiar libertatea ei, aceasta fiind vizibilă în însăși ierarhia simplă a site-ului. La baza piramidei există milioanele de utilizatori care sosesc zilnic pentru a căuta informații sau pur și simplu pentru a descoperi ceva nou, link-ul "Random article" din bara de navigare fiind un nesecat izvor de informații. Pe o treaptă superioară se regăsește un număr mai mic de editori, aceștia fiind responsabili pentru completarea unor secțiuni din cadrul articolelor, corectarea unor erori sau pur și simplu, aranjarea mai bună a textului. Utilizatorii care depun eforturi susținute în cadrul comunității se opresc, în general, pe a treia treaptă a ierarhiei, aceea a redactorilor. Aceștia sunt responsabili pentru crearea unor articole noi, rescrierea unor articole necorespunzătoare sau a introducerii unor secțiuni noi în cadrul articolelor deja existente. Doar o mică parte dintre aceștia vor putea face pasul spre eșalonul de vârf, acela al administratorilor, responsabili pentru ștergerea sau restaurarea unor pagini, blocarea unor adrese de IP și administrarea efectivă a conținutului, creând, redenumind sau mutând categoriile și articolele greșit amplasate în structura stufoasă a site-ului. Tot aceștia se ocupă, în general, și de arbitrarea diferendelor dintre utilizatori sau rezolvarea cazurilor de încălcare a drepturilor de autor, precum și de marcarea articolelor de foarte bună calitate cu eticheta "featured article".



Această libertate de exprimare, o avagandardă a unui concept mult prea mediatizat precum Web 2.0, a dus la atragerea unui număr mare de utilizatori care au început să contribuie cu articole originale și inedite, greu de descoperit în cadrul enciclopediilor clasice, ajungând astfel la cel de-al doilea pilon de stabilitate al proiectului Wikipedia: bogăția conținutului. Dacă în cadrul produselor clasice articolele se selectează pe baza importanței și a relevanței, parțial datorită resurselor umane limitate, dar și datorită spațiului restrâns oferit de mediile optice de stocare pe care se face distribuirea, Wikipedia nu este limitată de nimic. Dacă v-a plăcut micul sat de pescari din Delta Dunării unde ați petrecut o parte din concediu sau, dacă ați rămas impresionat de capacitățile intelectuale ale profesorului de matematică din liceu, Wikipedia este locul care vă va găzdui articolul, bineînțeles dacă acesta corespunde din punct de vedere calitativ.

Ultimul, dar nu cel din urmă avantaj, este cel al gratuității. Atât versiunile tipărite pe disc cât și cele disponibile online ale enciclopediilor precum Britannica sunt oferite contra cost. Utilizatorii care vor căuta informații pe aceste site-uri vor fi dezamăgiți de posibilitatea de a citi doar câteva fraze din cadrul articolelor publicate online, accesul complet necesitând plata unei subscripții lunare.

ÎNCOTRO?

În ciuda unor probleme de credibilitate, înfățișate mai pe larg în anexă, Wikipedia pare a se încadra pe un drum bun. De curând, părintele discutatului și disputatului proiect "One laptop per child" și una dintre figurile marcante ale lumii IT, Nicholas Negroponte, a anunțat prezența pe micile portabile a unei versiuni reduse a enciclopediei, limitările spațiului de stocare de doar 512 megabytes impunând selectarea doar a unor articole de bună calitate.

Această veste a bucurat oficialii Wikipedia, aceștia afirmând că este o onoare să poată oferi acest conținut în scopuri educaționale. Dincolo de aceasta însă, distribuirea pe scară largă a Wikipediei implică și o mai mare responsabilitate și seriozitate din partea comunității aflate în spatele acestui proiect. Conținutul introdus pe site va ajunge pe calculatoarele a milioane de copii văduviți de un acces consistent la informații, orice eroare vizibilă strecurată fiind o pată pe obrazul societății occidentale furnizoare.

Dorian Prodan



PROTECŢIE TOTALĂ

OPT SOLUŢII FIREWALL GRATUITE

Protecţia unei aplicaţii firewall este ultima linie de apărare a utilizatorilor în faţa unei conexiuni la Internet din ce în ce mai periculoasă şi neprietenoasă

"INTERNETUL A FOST CREAT DE ŞI PENTRU persoanele oneste", a declarat acum foarte mult timp unul dintre creatorii celui mai celebru mijloc de comunicaţie în masă. Din păcate, această sintagmă se poate aplica epocii de început a Internetului, atunci când majoritatea utilizatorilor proaspetei reţele provenea din medii academice sau ştiinţifice. O dată însă cu atingerea masei critice şi cu creşterea exponenţială a numărului de calculatoare conectate la reţea şi a utilizatorilor acestora, spaţiul, odată idilic al Internetului, s-a transformat încet într-o mică junglă nereglementată aproape niciodată destul de eficient. Începând cu atacurile brutale precum cele de tip flood sau Denial-of-Service şi terminând cu cele subtile precum furtul de date sau de identitate prin intermediul aplicaţiilor de tip spyware, spectrul agresiunilor îndreptate împotriva utilizatorilor pare nelimitat. Răspunsul la aceste ameninţări intrate deja în rutina cotidiană îl reprezintă aplicaţiile de tip firewall.

Tehnologiile de tip firewall au apărut la sfârşitul anilor '80 ca răspuns la primele tipuri de atacuri sporadice şi lipsite de periculozitate, de altfel. Abia în 1998, aproape concomitent cu apariţia primului fişier de tip vierme cu propagare prin intermediul mesageriei electronice, viermele Morris, au apărut şi primele reguli de funcţionare a unor astfel de produse, fie ele echipamente hardware, fie aplicaţii software. Dezvoltate în laboratoarele unei foste glorii a lumii IT, Digital Equipment, au apărut primele aplicaţii firewall bazate pe filtrarea pachetelor, creşterea ulterioară fiind una deosebit de rapidă. Trei ani mai târziu acestea ajung deja la generaţia a treia, fiind de acum bazate pe filtrarea la nivel de aplicaţie, prin intermediul unor module de tip proxy, şi lansându-se şi în sfera utilizării casnice.

Spre deosebire de aplicaţiile hardware sau software destinate mediilor comune precum reţelele companiilor, aplicaţiile firewall casnice sa bazează în marea lor parte pe filtrarea la nivelul aplicaţiilor, oferind posibilitatea inspectării pachetelor şi furnizând şi module mai mult sau mai puţin complexe de detectare a intruziunilor. Explozia utilizării Internetului care a însoţit începutul noului mileniu a determinat apariţia unei multitudini de aplicaţii, în parte comerciale, dar şi gratuite, destinate protejării sistemelor utilizatorilor finali; testul care urmează va încerca să desprindă din această mulţime aplicaţile ce oferă performanţe bune în condiţiile gratuităţii.

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testaţi cei opt candidaţi a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 512MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost pe de o parte ergonomia şi pe de altă parte resursele ocupate şi compatibilitatea, care au reprezentat câte 25 de procente din notă şi funcţionalitatea care a reprezentat restul de 50 de procente.

În cadrul testelor s-au analizat facilităţile cele mai importante ale aplicaţiilor de acest gen precum filtrarea aplicaţiilor, protecţia împotriva atacurilor sau analiza şi controlul comportamentelor suspecte ale aplicaţiilor, eliminându-se acele facilităţi nespecifice funcţiei de bază de protecţie sau acelea care sunt prezente în mod obligatoriu prin însăşi natura aplicaţiei. Aceste facilităţi au primit note de la 1 la 5, menite să departajeze aplicaţiile şi pe criteriul calităţii implementării, lipsa acestora neaducând nici un punct. În cadrul testelor de resurse şi compatibilitate s-a urmărit consumul de memorie şi modul în care aplicaţia s-a comportat în cadrul testelor, în acest caz urmărindu-se comportamentul aplicaţiei în timpul descărcării unui fişier de tip torrent cu un număr foarte mare de utilizatori activi, depunctându-se managementul defectuos al conexiunilor, precum şi eventualele probleme de stabilitate. Notele pentru ergonomie au urmărit evidenţierea aplicaţiilor care oferă o interfaţă clară şi simplu de utilizat, consistenţa conţinutului fişierelor de tip Help şi uşurinţa cu care se pot crea sau modifica regulile avansate de securitate şi control.

Dorian Prodan



Producător: **Microsoft**
Web: **Gratuit**
Tip licenţă: **www.microsoft.com**

Verdict 4.22

Windows Firewall

Apărut o dată cu actualizarea Service Pack 2 pentru Windows XP, Windows Firewall a înlocuit vechiul şi puţin fiabilul Internet Connection Firewall şi a devenit rapid unul dintre cele mai populare soluţii de protecţie. Chiar dacă facilităţile sărace îl conduc spre coada plutonului, acesta este o opţiune foartă bună pentru începători.

FACILITĂŢI

În ciuda aspectului sărăcăcios, Windows Firewall este un produs modern, oferind o filtrare şi o inspecţie a pachetelor de foarte bună calitate. Din nefericire, acesta poate filtra conexiunile de intrare, aplicaţiile care doresc să transmită date spre reţea putând-o face nestingherite. Totuşi aplicaţia semnalizează corect pornirea serviciilor care doresc să deschidă porturi pentru a putea permite conectări din exterior, realizând controlul acestora. Un alt punct negativ este inexistenţa unui modul de citire a fişierului care jurnalizează conexiunile efectuate, informaţiile şi aşa sărace fiind stocate într-un banal fişier text.

ERGONOMIE ŞI RESURSE

Consumul de resurse este cel mai mic din test, parţial din cauza simplităţii şi parţial utilizării unor module Windows care rulează implicit. Ergonomia aplicaţiei este ridicată, interfaţa fiind una deosebit de simplă.



Producător: **Comodo Group**
Web: **Gratuit**
Tip licenţă: **www.comodogroup.com**

Verdict 7.47

Comodo Firewall 2.3.5

Creat de o companie aproape necunoscută, Comodo Firewall a fost una dintre surprizele testului. Acesta este un firewall aproape complet, funcţionarea şi facilităţile acestuia fiind bine implementate şi simplu de utilizat.

FACILITĂŢI

Comodo Firewall oferă aproape tot ceea ce este necesar unei aplicaţii de acest gen moderne, lipsindu-i doar modulele auxiliare care se ocupă de filtrarea conţinutului Web sau a intimităţii navigării. Protecţia la nivelul aplicaţiilor şi modulelor este excelent implementată, fereastra de dialog afişată în cazul detectării unei aplicaţii noi oferind chiar şi certificări pentru gradul de risc reprezentat de aceasta.

ERGONOMIE ŞI RESURSE

Primele versiuni ale aplicaţiei au avut probleme de performanţă care au umbrit calitatea generală a produsului. Într-un timp relativ scurt, Comodo a reuşit optimizarea vizibilă a consumului de memorie şi timp de procesor, interfaţa devenind şi ea mult mai rapidă. Din nefericire aceasta este încă prea încurcată, deşi după un timp de acomodare relativ mic acesta încetează în a mai fi un dezavantaj. Scanarea automată a aplicaţiilor ar trebui făcută automat, autoconfigurarea neocupându-se decât de detectarea zonelor de reţea.



Producător: **R-Tools Technology**
Web: **Gratuit**
Tip licenţă: **www.r-tt.com**

Verdict 7.45

R-Firewall 1.05

R-Firewall este una dintre cele mai compacte aplicaţii din test, acesta oferind o multitudine de facilităţi în ciuda aspectului anost. După comutarea în modul avansat de lucru, aplicaţia oferă acces la modulele de protecţie diversificate care acoperă atât cerinţele standard de control, cât şi cele de filtrare a conţinutului Web.

FACILITĂŢI

Punctul forte al aplicaţiei îl reprezintă posibilitatea de blocare a tuturor elementelor nedorite întâlnite în cursul navigării. Astfel, sunt disponibile module de blocare a reclamelor din paginile Web, existând şi posibilitatea blocării imaginilor după dimensiuni, precum şi posibilitatea eliminării controalelor ActiveX, modulelor Java, a ferestrelor pop-up şi a fişierelor de tip cookie, măsuri de siguranţă care se aplică şi traficului generat de mesageria electronică.

ERGONOMIE ŞI RESURSE

Dacă aplicaţia stă foarte bine în privinţa consumului de resurse şi a interfeţei efective, ferestrele care semnalizează apariţia aplicaţiilor noi, care doresc să genereze trafic, sunt deosebit de slab concepute, opţiunile oferite fiind bulversante. Mai mult, facilitatea, care semnalează apariţia unor module cu comportament suspect, oferă doar nişte banale ferestre de tip pop-up, fără nici o indicaţie utilă.



Producător: **Zone Labs**
Web: **Gratuit**
Tip licenţă: **www.zonelabs.com**

Verdict 4.61

ZoneAlarm 6.5

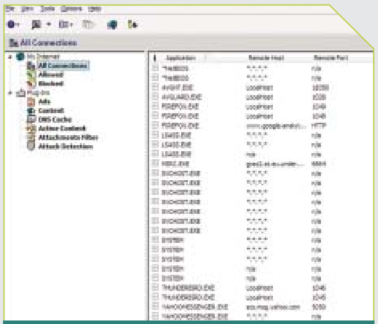
Probabil una dintre cele mai celebre aplicaţii de protecţie de tip firewall, ZoneAlarm, în versiunea lui gratuită, a fost dezamăgirea cea mai mare a testului. Aceasta este simplistă, doar filtrarea traficului de ieşire departajându-l de modulul de protecţie nativ oferit de sistemul de operare Windows XP.

FACILITĂŢI

Lista acută de opţiuni a aplicaţiei se regăseşte în cele mai neaşteptate locuri. Regulile aferente aplicaţiilor nu pot fi editate pentru a limita accesul la o gamă de adrese IP sau porturi deschise, un modul important, acela al inspecţiei pachetelor lipseşte cu desăvârşire, iar protecţia împotriva atacurilor de tip denial-of-service nu există. Compania producătoare a ales chiar şi eliminarea monitorizării conexiunilor, aplicaţiile care folosesc conexiunea de reţea fiind afişate doar ca banale icoane.

ERGONOMIE ŞI RESURSE

Singurul punct remarcabil al aplicaţiei este interfaţa, superioară rivalului direct Windows Firewall, precum şi consumul de resurse modest. Din păcate, acestea sunt şi singurele aspecte pozitive ale aplicaţiei din punct de vedere al ergonomie şi resurselor ocupate. Mai mult, aplicaţia a avut de întâmpinat probleme în filtrarea traficului generat de testul de anduranţă, întrerupând sau blocând accesul.



Producător: **Agnitum**
Web: **www.agnitum.com**
Tip licență: **Gratuit**

Verdict 8.1

Outpost 1.0

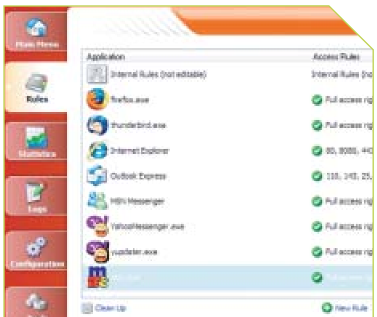
Deși este un produs abandonat, acestuia îi lipsesc puține facilități comparativ cu fratele lui mai mare și mai modern, Outpost Pro 3.5, bucurându-se și de avantajele unei arhitecturi deschise care permite crearea liberă de extensii, acestea îmbogățind lista facilităților.

FACILITĂȚI

Outpost 1.0 este un produs complet. Cu excepția modulelor de detectare a scurgerii de informații prin intermediul metodelor cunoscute sub denumirile de Module Injection si Thread Injection, acesta oferă o protecție de excepție. Pe lângă facilitățile standard ale unui firewall, Outpost oferă și o protecție bună a intimității navigării, furnizând metode de blocare a imaginilor, codurilor Java sau ActiveX, fișierelor de tip cookie. Este furnizat chiar un modul de inspectare a traficului mesageriei electronice, mesajele putând fi curățate automat de coduri nedorite și, cel mai adesea, maligne.

ERGONOMIE ȘI RESURSE

Interfața aplicației este una ergonomică. Crearea regulilor este foarte simplă, pentru fiecare aplicație existând profile generice sau chiar particularizate de securitate, acestea fiind sugerate în momentul detecției traficului, dar oferind și posibilitatea modificării ulterioare.



Producător: **Ashampoo GmbH**
Web: **Gratuit**
Tip licență: **www.ashampoo.com**

Verdict 6.38

Ashampoo Firewall 1.1

Ashampoo Firewall este produs de compania germană omonimă, fiind unul dintre multele produse software oferite de aceasta, acestea acoperind un spectru larg de domenii ale aplicațiilor pentru calculator, de la cele de securitate până la cele destinate domeniului multimedia.

FACILITĂȚI

Produsul nu deține o panoplie prea largă de facilități. În afară de filtrarea și crearea regulilor pentru aplicații, operațiuni care se efectuează și se modifică simplu, oferind și unele statistici suplimentare pentru aplicația selectată, nu se remarcă nimic deosebit în cadrul aplicației. Deși filtrarea porturilor se face corect, nu există posibilitatea deschiderii unui port, regulile de acces făcându-se doar pe baza selectării unei aplicații, întreaga aplicație lăsând senzația de austeritate.

ERGONOMIE ȘI RESURSE

Un aspect pozitiv al aplicației îl reprezintă interfața. Amintind de produsele McAfee, aceasta este simplă, clară și ușor de parcurs. Deosebit de utile sunt instrumentele suplimentare furnizate, acestea incluzând un manager al aplicațiilor, care pornesc o dată cu sistemul de operare, un modul de curățare a datelor confidențiale din cadrul aplicațiilor și un modul de supraveghere al proceselor active.



Producător: **Sunbelt Inc.**
Web: **Gratuit**
Tip licență: **www.sunbelt-software.com**

Verdict 7.03

Sunbelt Kerio Firewall 4.3

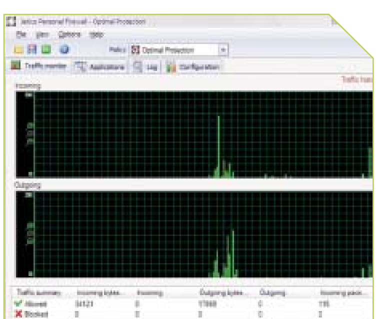
Achiziționat de compania Sunbelt acum aproape un an, dar păstrând vechea denumire pentru a beneficia în continuare de popularitatea acesteia, Sunbelt Kerio Firewall este disponibil în două versiuni, cea gratuită analizată în cadrul testelor având un spectru mai limitat al facilităților.

FACILITĂȚI

Versiunea gratuită a produsului nu dispune de modulele de filtrare a conținutului și are o protecție împotriva atacurilor de tip denial-of-service limitată, beneficiind în schimb de restul avantajelor precum filtrarea excelentă, crearea regulilor în mod simplu și monitorizarea și afișarea permanentă a aplicațiilor care folosesc în mod curent conexiunea la rețea.

ERGONOMIE ȘI RESURSE

Unul dintre marile avantaje ale produsului a fost dintotdeauna interfața simplă și cuprinzătoare, orice setare sau inspectare a unei aplicații putându-se face cu minimum de efort, regretabilă fiind doar lipsa unor vrăjitori pentru configurarea mai simplă a unor reguli implicite, cele existente fiind insuficiente. Resursele consumate sunt destul de mici, doar încărcarea modulelor de filtrare cu foarte multe pachete ducând la creșterea moderată a timpului de procesor consumat.



Producător: **Jetico Inc.**
Web: **Gratuit**
Tip licență: **www.jetico.com**

Verdict 6.81

Jetico Personal Firewall 1.0.4

Poziția la jumătatea clasamentului nu ar trebui să atragă cu sine și etichetarea produsului ca fiind slab. Dimpotrivă, Jetico Personal Firewall este unul dintre cele mai puternice aplicații din test.

FACILITĂȚI

Jetico Personal Firewall este un produs atipic, fiind un firewall profesional ascuns în haine obișnuite. Filtrarea aplicațiilor, inspecția pachetelor sau monitorizarea atacurilor sunt implementate într-un mod foarte inteligent, dar și dificil de setat, totul fiind organizat într-o structură arborescentă de reguli care pot moșteni proprietățile regulii-părinte. Controlul codului rulat se efectuează la nivelul atât al firelor de execuție cât și al librăriilor încărcate, integritatea acestora făcându-se pe baza calculării și comparării unor semnături de tip MD5.

ERGONOMIE ȘI RESURSE

Interfața aplicației este simplistă, monitorizarea modulelor active făcându-se facil. Din păcate, în ciuda existenței unui fișier Help consistent, intrarea în adâncurile aplicației se face cu greutate din cauza modului complex de lucru. Consumul de resurse este destul de mare, existând și unele mici incompatibilități cu unele drivere pentru plăcile de rețea, ceea ce a dus la blocarea sistemului de operare.

FIREWALL-UL, ÎNTRE PROTECŢIE ŞI ILUZIA PROTECŢIEI

O dată cu conştientizarea necesităţii utilizării unui produs de protecţie de tip firewall, nenumăraţii utilizatori ai Internetului s-au aruncat totodată în cele mai îndelungate, aprige şi subiective dispute asupra calităţii produselor preferate, egalate ca amplitudine doar de dezbaterile care acopereau eficienţa soluţiilor antivirus. Aceste dezbateri se terminau aproape întotdeauna cu o remiză, nici unul dintre participanţi nereuşind să definească exact calităţile pe care aceste produse sunt nevoite să le posede pentru a se putea bucura de aprobarea unanimă. Aceste nelămuriri au fost determinate aproape întotdeauna de neînţelegerea existenţei unor categorii diferite de utilizatori, care au cerinţe şi concepţii diferite în privinţa noţiunii de securitate.

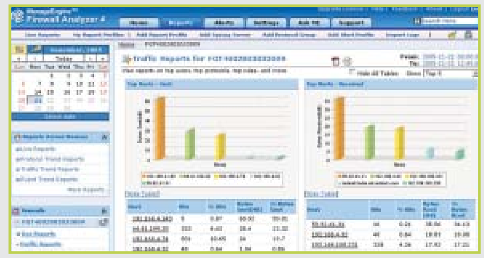
Un firewall este o aplicaţie destinată prin excelenţă protecţiei, însă această protecţie, pentru a putea fi obţinută, necesită înţelegerea unor concepte introductive în arhitectura comunicaţiilor prin intermediul reţelelor, cunoştinţe care uneori lipsesc. Iar în lipsa acestora, utilizatorul va lua decizii greşite care vor duce negreşit la neutralizarea oricărei intenţii nobile de asigurare a securităţii proprii, chiar în prezenţa celui mai fiabil produs de protecţie.

ALEGEREA OPTIMĂ

Regula de bază în aceste situaţii este aceea a maximei familiarităţi, cea mai bună protecţie putând fi asigurată doar de o aplicaţie cunoscută şi stăpânită foarte bine de către utilizator. O aplicaţie foarte complexă, care pune prea multe întrebări şi necesită prea multă atenţie va fi oprită în cele din urmă de către utilizator, aceasta în cazul fericit în care utilizatorul va decide că poate opta pentru o aplicaţie mai simplă. De cele mai multe ori însă se observă un comportament total greşit, în care utilizatorul nu îşi pune prea multe întrebări privind legitimitatea aplicaţiilor care îşi pretind dreptul de a accesa conexiunea de reţea, acceptând cererile fiecărei ferestre de dialog, ceea ce se va solda, mai devreme sau mai târziu, cu un mic dezastru.

Primul pas în asigurarea protecţiei ar trebui să-l constituie utilizarea produselor firewall care asigură doar filtrarea conexiunilor care sosesc spre utilizator, cel mai cunoscut dintre acestea fiind fără îndoială Windows Firewall. Aceste produse asigură o protecţie de foarte bună calitate în filtrarea şi inspecţia pachetelor, necesitând însă suplinirea acesteia prin prezenţa unui produs antivirus de foarte bună calitate, care să asigure protecţia împotriva eventualilor troieni sau altor ameninţări similare care pot comunica nestingherite cu exteriorul datorită lipsei filtrării în acest sens. Această protecţie poate fi asigurată în condiţii la fel de comode de un produs firewall hardware, cel mai adesea un router care asigură conectarea cu exteriorul prin intermediul Network Address Translation, ambele opţiuni având acelaşi mare avantaj: lipsa chestionării utilizatorului şi deci a posibilităţii luării deciziilor greşite.

Pasul următor este orientat spre aplicaţiile similare produselor din test, aplicaţii care asigură o protecţie mult mai bună, dar necesitând şi mai multă atenţie şi cunoştinţe din partea utilizatorului. Acestea oferă controlul şi filtrarea



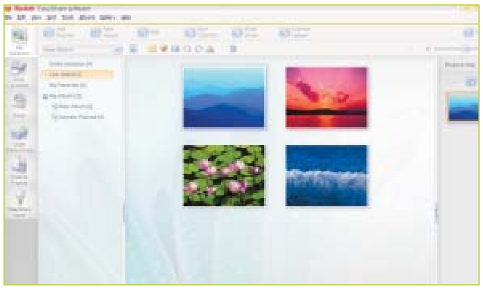
conexiunilor în ambele sensuri de comunicaţie, aduc module suplimentare de detectare a intruziunilor sau a atacurilor de tip denial-of-service sau pot oferi facilităţi suplimentare precum filtrare a conţinutului Web sau de mesagerie electronică.

Dintre acestea, se pot filtra aplicaţiile care asigură o protecţie de top, acestea fiind reprezentate în test de produsul Jetico Personal Firewall, regulile deosebit de complexe care pot fi create cu aceste produse putând însă crea zile negre utilizatorilor care au avut neinspirata iniţiativă de a utiliza un produs care le depăşeşte nivelul de cunoştinţe. Tot din această familie performantă fac parte şi produsele care permit filtrarea doar la nivelul adreselor IP sau ale porturilor de conectare, neoferind controlul la nivel de aplicaţie, unul dintre acestea, wIPfw, fiind prezentat într-unul din numerele anterioare ale XtremPC în cadrul rubricii Laborator. În general, acest tip de produse firewall se adresează doar utilizatorilor avansaţi, care nu se sfiesc de configurarea manuală a unui firewall, rezultatul însă fiind perfect mulat pe cerinţele acestora şi având şi avantajul unui consum mic de resurse.

	Outpost	Comodo Firewall	R-Firewall	Sunbelt Kerio Firewall	Jetico Personal Firewall	Ashampoo Firewall	Zone Alarm	Windows Firewall
Producător	Agnitum	Comodo Group	R-Tools Technology	Sunbelt Inc.	Jetico Inc.	Ashampoo GmbH	Zone Labs	Microsoft
Licenţă	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit
Adresă Web	www.agnitum.com	www.comodogroup.com	www.r-tt.com	www.sunbelt-software.com	www.jetico.com	www.ashampoo.com	www.zonelabs.com	www.microsoft.com
Resurse şi compatibilitate								
Resurse	5	4	5	4	4	5	4	5
Compatibilitate	4	5	5	5	3	4	3	5
Ergonomie								
Interfaţă	5	4	3	4	3	5	4	2
Creare reguli	4	5	2	5	4	5	4	1
Vrăjitori de configurare	3	4	4	2	4	3	1	0
Fişier help	5	4	3	4	4	4	3	2
Funcţionalitate								
Control aplicaţii	0	5	2	4	5	0	0	0
Control pop-up	4	0	3	0	0	0	0	0
Creare de zone de reţea speciale	5	5	5	5	5	4	5	1
Filtrare aplicaţii	5	5	5	5	5	5	5	1
Filtrare conţinut Web	5	0	4	0	0	0	0	0
Filtrare porturi	5	5	5	5	5	3	3	5
Inspecţie pachete	5	5	5	5	5	5	0	5
Monitorizare conexiuni	5	4	4	5	5	2	2	0
Protecţie denial-of-service	4	5	4	3	5	0	0	0
Protecţie intimitate	3	0	1	0	0	3	0	0
Note								
Resurse şi compatibilitate	9	9	10	9	7	9	7	10
Ergonomie	8,5	8,5	6	7,5	7,5	8,5	6	2,5
Funcţionalitate	7,45	6,18	6,91	5,82	6,36	4	2,73	2,18
Verdict	**8,1**	**7,47**	**7,45**	**7,03**	**6,81**	**6,38**	**4,61**	**4,22**

Manager de imagini

Kodak EasyShare 6



Managerele de fotografii sunt acele aplicaţii care nu îşi dovedesc utilitatea decât atunci când utilizatorul este deja sufocat de mulţimea de imagini adunate de-a lungul timpului şi căutând o modalitate de accesare şi organizare facilă. Kodak EasyShare, aplicaţia care însoţeşte camerele digitale Kodak, este disponibilă în mod gratuit fiind o aplicaţie surprinzător de fiabilă.

ORGANIZARE FACILĂ

Aplicaţia, deşi este destinată camerelor digitale cu suport pentru tehnologia EasyShare, se împacă foarte bine şi cu alte modele, permiţând atât descărcarea de pe aparatele conectate în mod direct, cât şi de pe cele accesibile prin intermediul unei conexiuni wireless. Interfaţa este simplă, concisă şi rapidă, permiţând accesarea modulelor principale de organizare, imprimare locală sau prin intermediul serviciilor Kodak online, precum şi expedierea mesajelor electronice. Galeriile create local se pot amplasa online în mod gratuit, devenind astfel uşor de partajat. Tot online există şi posibilitatea editării suplimentare a imaginilor, transformându-le în felicitări sau invitaţii din doar câteva mişcări de mouse.

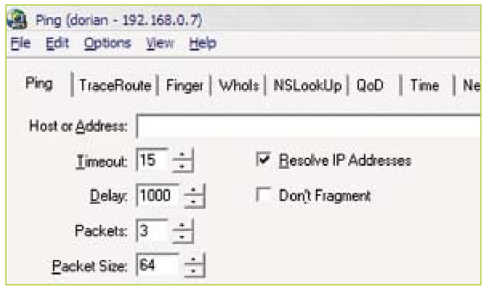
MICILE LIPSURI

Deşi aplicaţia oferă facilităţi de editare clasice precum crop, reglarea luminozităţii sau a culorilor sau corecţia efectului de "ochi roşii" şi care sunt satisfăcătoare calitativ, efectele suplimentare sunt prea sărăcăcioase şi neinteresante, mai mult, opţiunea Undo lipseşte cu desăvârşire. Deşi este doar un manager de fotografii, am fi preferat un suport extins pentru fişierele grafice, formatele JPEG, BMP, TIFF, GIF sau PSD fiind suficiente, dar nu îndestulătoare.

Contact	
Producător	Eastman Kodak Inc.
Web	www.kodak.com
Detalii	
Versiune	6.0
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware
Evaluare generală	
+ interfaţă ergonomică	
+ utilizare simplă	
+ suport galerii online	
- suport formate	
Verdict	★★★★☆

Utilitar reţea

CyberKit 2.5



Deseori, în diagnosticarea anumitor probleme legate de funcţionarea conexiunii la Internet, o aplicaţie similară produsului CyberKit este foarte utilă, fiind un adevărat briceag elveţian multifuncţional informatic.

TOTUL LA PACHET

Având o dimensiune mai mică de un megabyte, aplicaţia oferă cele mai importante servicii pentru verificarea funcţionării reţelei. Pe lângă clasicele şi cunoscutele funcţii Ping, prin care se face verificarea disponibilităţii unei adrese de IP şi Traceroute, prin care se urmăreşte circulaţia pachetelor spre destinaţie, există şi unele mai avansate. Whois verifică provenienţa unei adrese de IP, oferind şi informaţii despre furnizorul de servicii Internet de care aparţine sau chiar datele cumpărătorului acelei clase de reţea, în timp ce NSLookUp permite interogarea unor servere DNS, în scopul obţinerii informaţiilor despre anumite domenii Internet. Aici se întâlneşte, de altfel, şi singura problemă deranjantă, si anume lipsa unor servere WHOIS majore spre care să se facă interogările.

FACILITĂŢI SUPLIMENTARE

Pe lângă facilităţile deja amintite, aplicaţia furnizează şi posibilitatea interogărilor de tip Finger sau Quote of the Day, foarte puţin folosite astăzi, precum şi acelea de tip SNTP sau NTP, utile pentru aflarea şi eventuala sincronizare a ceasului de sistem cu un timeserver precis. Există posibilitatea scanării unei reţele pentru determinarea porturilor deschise şi a serviciilor care rulează pe diferitele computere conectate la aceasta, o adiţie interesantă fiind prezenţa unui modul simplu de verificare a căsuţelor de mesagerie electronică.

Contact	
Producător	Luc Neijens
Web	http://www.cyberkit.net
Detalii	
Versiune	2.5
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware
Evaluare generală	
+ servicii utile	
+ viteză de funcţionare	
+ verificare POP3	
+ interfaţă simplă	
Verdict	★★★★★

Multimedia

Yahoo! Music Jukebox 2.0



Yahoo! Music Jukebox este denumirea sub care compania producătoare a lansat aplicaţia destinată utilizării serviciilor sale multimedia online, înglobând totodată şi tehnologiile dobândite în urma achiziţiei cunoscutei companii MusicMatch şi a produsului acestora MusicMatch Jukebox.

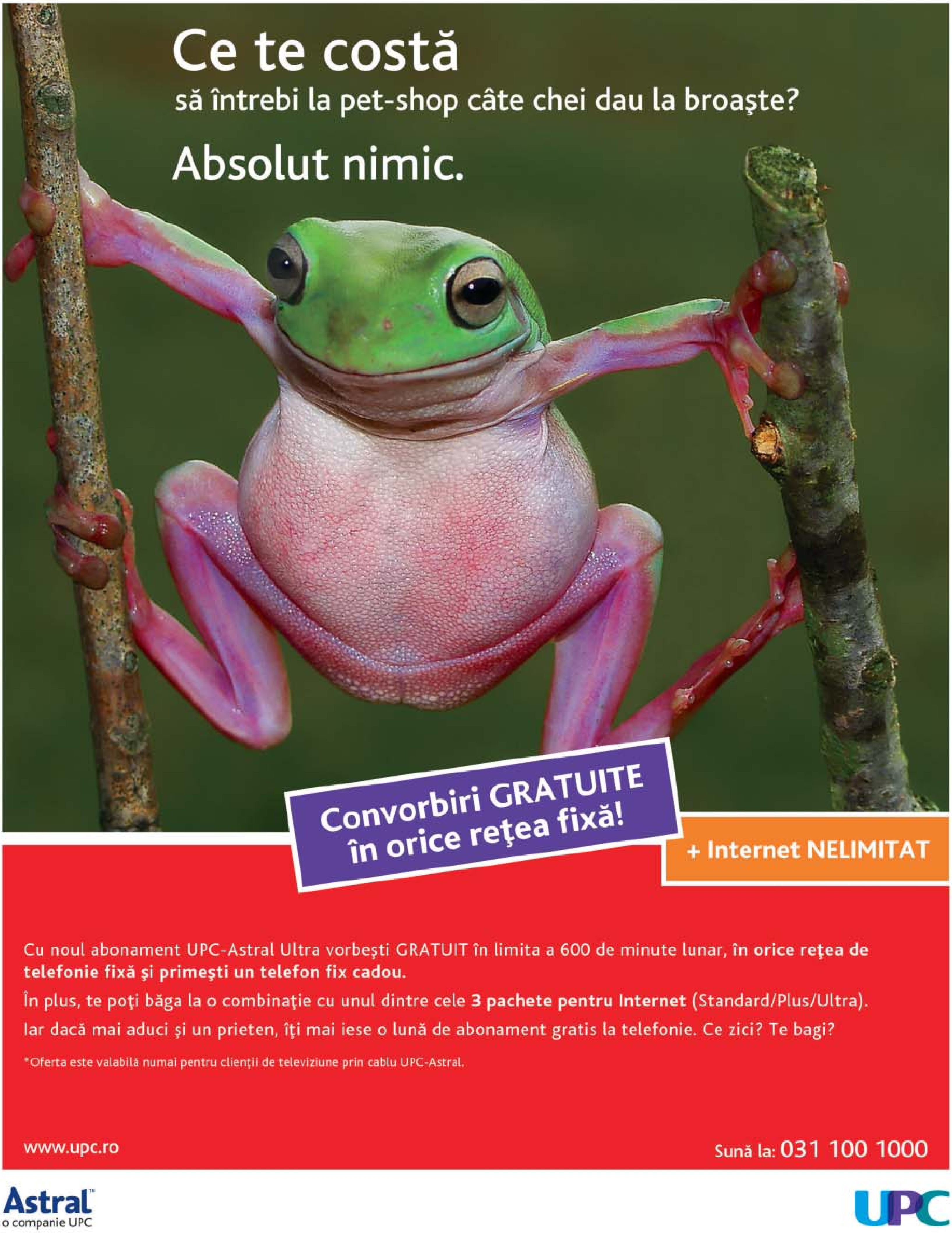
UN PLAYER COMPLEX

Aplicaţia este un player multimedia complex, similar ca funcţii şi facilităţi cu mult mai cunoscutele Windows Media Player sau iTunes. Utilizată ca centru multimedia general, ea permite atât accesarea serviciilor gratuite online Yahoo! precum posturile de radio din reţeaua SHOUTcast, cât şi accesul la fişierele utilizatorului stocate local. O facilitate interesantă este posibilitatea transformării aplicaţiei în server de streaming, clienţii fiind prietenii utilizatorului aflaţi în lista Yahoo! Messenger. Există posiblitatea creării unor liste de piese audio accesibile în mod facil, fiecare piesă putând fi notată în funcţie de preferinţele utilizatorului pentru o regăsire ulterioară rapidă.

PREA MULTE INCONVENIENTE

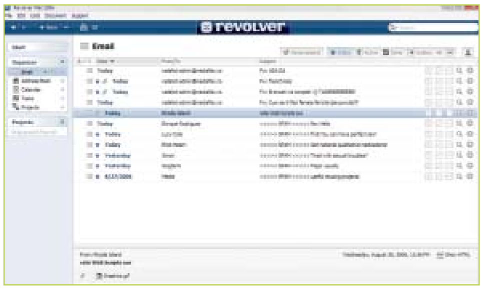
Din păcate, lista avantajelor aplicaţiei este foarte scurtă, dezavantajele fiind predominante. Deşi aplicaţia este gratuită, fiind doar o poartă de acces spre oferta plătită Yahoo!, compania s-a gândit să livreze şi o versiune denumită Plus, care să ofere facilităţi suplimentare precum module de scriere sau copiere a pieselor audio pe şi de pe CD la viteze mai mari, de procesare a sunetului sau de scriere şi tipărire a coperţilor, opţiuni înlăturate nejustificat din oferta gratuită. Mai mult consumul de resurse este apreciabil, interfaţa este concepută destul de prost producând uneori confuzie, iar calitatea pieselor extrase de pe un CD audio este mediocră.

Contact	
Producător	Yahoo!
Web	http://music.yahoo.com
Detalii	
Versiune	2.0
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware
Evaluare generală	
+ suport Launchcast	
+ server streaming	
- resurse consumate	
- interfaţă slabă	
Verdict	★★☆☆☆


Ce te costă
să întrebi la pet-shop câte chei dau la broaşte?
Absolut nimic.
Convorbiri GRATUITE în orice reţea fixă!
+ Internet NELIMITAT
Cu noul abonament UPC-Astral Ultra vorbeşti GRATUIT în limita a 600 de minute lunar, în orice reţea de telefonie fixă şi primeşti un telefon fix cadou.
În plus, te poţi băga la o combinaţie cu unul dintre cele 3 pachete pentru Internet (Standard/Plus/Ultra).
Iar dacă mai aduci şi un prieten, îţi mai iese o lună de abonament gratis la telefonie. Ce zici? Te bagi?
*Oferta este valabilă numai pentru clienţii de televiziune prin cablu UPC-Astral.
www.upc.ro
Sună la: 031 100 1000
Astral™
o companie UPC
UPC

Client e-mail

Revolver Mail 2006
2.5



Produs de compania germană Revolver Systems, aplicația este mai mult decât un simplu client de mesagerie electronică, putând funcționa ca un adevărat centru de comunicare centralizat, ideal pentru companiile mici care nu doresc sau nu își permit din motive financiare utilizarea unui server dedicat.

O ALTFEL DE MESAGERIE

Primul lucru remarcat în momentul deschiderii aplicației este interfața deosebită față de clasicii clienți de e-mail. Dincolo de designul original și foarte plăcut, opțiunile clasice ale unei astfel de aplicații sunt amplasate și denumite total diferit, făcând necesară rezervarea unei perioade de timp pentru familiarizarea cu noua interfață. Dintre opțiunile necesare unui client de e-mail, singura care se face lipsită este protecția antispam. Aplicația oferă în schimb o protecție bună împotriva amenințărilor virale, folosind un motor de randare proprietar și neparcurgând mesajele de tip HTML decât în momentul activării manuale a opțiunii. Alte facilități de bună calitate sunt căutarea rapidă în mesaje, posibilitatea efectuării unei copii de siguranță zilnice sau cea a scrierii, păstrării și accesării unor notițe direct în interfața principală.

SOLUȚIA CENTRALIZATĂ

Revolver Mail 2006 nu este însă doar un banal client de e-mail. Aplicația poate funcționa ca un server de mesagerie intern, permițând celorlalți utilizatori ai aceleiași aplicații aflați în rețea să folosească o bază de date comună cu adrese sau contacte, un cont de e-mail comun sau să colaboreze pe baza aceluiași calendar, sincronizarea între server și client făcându-se automat.

Contact	
Producător	Revolver Systems
Web	www.revolversoft.com
Detalii	
Versiune	2.5
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

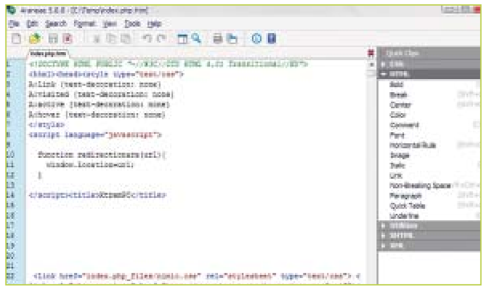
Evaluare generală
+ securitate sporită
+ suport partajare rețea
+ calendar
- protecție antispam

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Editor HTML

Araneae
5.0



Deși au căzut oarecum în desuetudine, editoarele HTML care permit doar manipularea codului, fără a oferi un mod de editare vizuală, oferă un control mult mai bun al codului generat și o calitate mai bună a acestuia, necesitând în schimb cunoștințe foarte bune în domeniu.

MIC ȘI COMPACT

Araneae este unul dintre cele mai compacte editoare HTML disponibile. Interfața organizată tabular permite editarea mai multor fișiere concomitent, accesul rapid la funcțiile esențiale fiind oferit de un panou lateral. Denumit Quick Clips, acesta cuprinde o serie de tag-uri HTML sau atribute CSS, fiind senzitiv contextual la tipul fișierului deschis. Acestea, destul de puține la prima rulare, pot fi extinse după dorință astfel încât să faciliteze accesul la funcțiile dorite. Alternativ, acest panou poate fi înlocuit de o funcție rapidă de căutare și înlocuire a textului. Foarte utilă este și opțiunea de particularizare a culorii textului, în funcție de tipul de cod, o pagină HTML complexă devenind mult mai lizibilă. Aplicația dispune și de posibilitatea îmbogățirii facilităților prin intermediul extensiilor, din nefericire deocamdată acestea nefiind disponibile.

FACILITĂȚI INCOMPLETE

Desi aplicația este una destul de puternică, oferind suport pentru HTML, XHTML, CSS, JavaScript, PHP sau Ruby, pentru toate acestea existând esențiala evidențiere automată a codului, aplicația duce lipsă de unele facilități esențiale. Dintre acestea, cel mai acut se simte lipsa unei opțiuni care să permită autocompletarea tag-urilor HTML sau atributelor CSS, utilizatorul fiind nevoit astfel să-și folosească memoria și cunoștințele de programare.

Contact	
Producător	Mark McIntyre
Web	www.araneae.com
Detalii	
Versiune	5.0
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

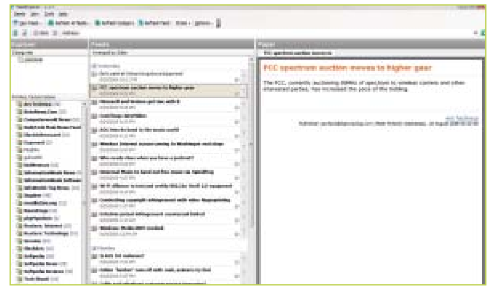
Evaluare generală
+ interfață compactă
+ evidențiere senzitivă a codului
- lipsă opțiuni avansate
- lipsă autocompletare

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Client RSS

FeedExplorer 2005
1.1.7



FeedExplorer este ceea ce se numește un clasic, oferind exact acele facilități pe care orice alt client obișnuit pentru fluxuri RSS le are, din păcate autorul optând pentru mediul de programare .Net, ceea ce îl dezavantajează la o analiză a resurselor ocupate.

INTERFAȚA DE ÎMPRUMUT

Aplicația împrumută o interfață pe care cei mai mulți o vor recunoaște imediat, aceea a cunoscutului Outlook 2003. Ca și în cazul acesteia, ecranul este împărțit în trei secțiuni principale; prima este dedicată structurii arborescente a fluxurilor urmărite, ecranul central servește conținutul sub forma cunoscută, având denumirea de Newspaper, în timp ce ultimul ecran servește afișării conținutului detaliat al fiecărei știri. Prin intermediul butoanelor amplasate în partea inferioară a ecranului, stând, se poate face comutarea între modurile clasice de citire, de căutare și de verificare automată a știrilor, în funcție de anumite cuvinte-cheie. Un singur neajuns se poate remarca aici, supravegherea constantă a știrilor marcate prin cuvinte-cheie necesită deschiderea panoului aferent, urmată de închiderea lui pentru revenirea la modul implicit de funcționare.

APROAPE COMPLET

Deși aplicația oferă o bună compatibilitate cu standardele moderne precum RSS sau ATOM, există multe deficiențe care trag nota generală în jos. Dincolo de consumul de resurse prea mare deja menționat, aplicația are și momente aleatorii de instabilitate. De asemenea, se resimte și lipsa unor opțiuni avansate precum particularizarea aspectului fluxurilor de știri sau suportul pentru podcasting; pentru a mai remedia oarecum situația, opțiunea de căutare funcționează în schimb foarte rapid.

Contact	
Producător	Ariel Selig
Web	www.feedexplorer.net
Detalii	
Versiune	1.1.7
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ interfață modernă
+ compatibilitate bună
- lipsă opțiuni
- instabilitate

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

0040/21/3179080
ODS BUSINESS SERVICES

Reliability | Capacity | Service | Transparency

All about CD
and DVD replication

Piata Presei Libere 1, Corp A2, Etaj 3, Sector 1, 013701 Bucuresti
Phone: +40 (0)21 317 90 80 | Fax: +40 (0)21 317 90 77
Direct Line: +40 (0)720 317 904 | +40 (0)720 317 937 | +40 (0)720 317 980
E-mail: office@ods-bs.ro | www.ods-bs.ro

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Tudor Robert
gog_mike@yahoo.com

"Acesta este un proiect mai vechi pe care l-am finisat de curând. "Micul meu prieten" este modelat în 3dsmax 8 + ZBrush 2 și randat în Vray, iar tehnica folosită este poly modeling. Cum spuneam, este un proiect mai vechi și având în vedere că "Alien" este filmul meu preferat, m-am decis să modelez în sfârșit "personajul principal". În ceea ce privește mașina..., aceleași specificații "tehnice", nu este un model anume. Și nu uitați: "In space no one can hear you scream!""



Într-adevăr, Zbrush este foarte util pentru a adăuga detalii organice și bump mapping realist obiectelor 3D. Dar nu se pretează foarte bine la crearea de scene complete, ca dovadă că majoritatea utilizatorilor amatori se opresc destul de repede la capete de personaje, fără să mai încerce să le atașeze unui corp și să le plaseze într-un context.
În cazul obiectelor care nu sunt organice, cum este mașina, Zbrush nu face decât să adauge un strat de bump mapping prea evident, ca un machiaj strident pe fața unei cucoane în vârstă. Dar aplicat mai delicat, poate da un aspect uzat, mai puțin artificial. Mai așteptăm și alte încercări.

Andrei Goea
virusg_a_g@yahoo.com

"Imaginea cu casa este creată în 3ds max 8 cu un pic de ajutor de la Brazil, randată în 15 minute pe un Core 2 Duo E6300 cu 1GB RAM..., timp de lucru cam trei-patru ore de lucru pe zi. Sper ca va place... Am avut și o variantă cu un copac prin pajiștea aia de acolo, dar nu-mi plăcea... ieșise prea artificial și am renuntat. M-am hotărât să vă mai trimit o randare, de data asta ceva un pic diferit și foarte străin pentru mine: un personaj (mă rog... doar capul). Vă rog să țineți cont de faptul ca este prima mea tentativă de a crea ceva organic, mai ales ceva cu trăsături de om."





Imaginea cu casa arată în general bine și este de lăudat că te-ai chinuit să îi dai puțină originalite prin mici defecte cum este burlanul rupt, dar mai bine păstrai și copacul, pentru că fără el imaginea arată oricum cam prea artificială.

Personajul este cam prea caricatural, dar în mod intenționat, după cum spunea-i și tu. Cea mai bună recomandare în momentul în care vrei să creezi un chip uman este să începi de la o poză. Și concentrează-te pe redarea trăsăturilor esențiale, ca să nu ajungi la un milion jumătate de poligoane cât spui că are scena și totuși personajul să pară cioplit cu briceagul dintr-o

FORUMUL XTREMPC

Concurs de fotografii

Concursul foto de pe forumul XtremPC a avut luna aceasta ca tematică peisajul. Câștigătoarea este Monica Butnaru din Oradea, care a făcut fotografia la Barajul Râușor, în județul Argeș, folosind un aparat Olympus C720UZ. "Alb, cenușiu și negru, între o fâșie de zăpadă care reflectă lumina strălucitor și suprafața unui râu netedă ca marea. Înainte să plouă, aerul era așa de proaspăt, părea aproape lichid, aproape albastru, întinderea mării printre munții cu brazi aproape posibilă."



ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

Prima revistă cu DVD din România

XtremPC

PLĂTEȘTI 12 PRIMEȘTI 18!

ABONEAZĂ-TE ÎN PERIOADA 01 SEPTEMBRIE - 30 NOIEMBRIE ȘI VEI PRIMI GRATUIT XTREMPC ÎNCĂ 6 LUNI!

*Abonându-te în perioada menționată vei primi abonamentul XTREMPC pe 12 luni, iar la expirarea acestuia vei primi un nou abonament complet gratuit pentru încă 6 luni.

Primești în plus:

- CADOU O HUSĂ XTREMPC PENTRU TELEFONUL MOBIL
- LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ SAU LA SERVICIU ÎN FIECARE LUNĂ
- PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI



COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT

www.xpc.ro

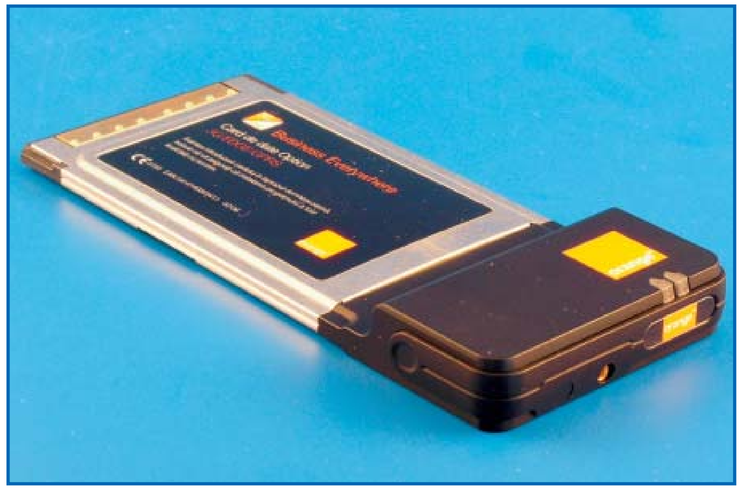
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, București 040037, Tel: 021-331.11.33/35

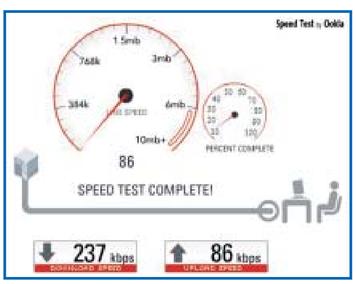
ORANGE BUSINESS EVERYWHERE

INTERNETUL MOBIL PRIN 3G

DEŞI 3G A FOST UN STANDARD de conectare lansat cu mult fast, adoptarea lui a fost destul de lentă, mulţi văzându-l ca pe un semieşec. Cu toate acestea, operatorii de telefonie au trecut mai repede sau mai încet peste problemele ridicate de reticenţa publicului şi costurile mari de implementare a noilor infrastructuri, oferind din ce în ce mai multe soluţii mobile bazate pe acesta. În Romania, Orange a lansat de curând pachetul Business Everywhere, o soluţie mobilă rapidă şi fiabilă, destinată acelor utilizatori pentru care accesul la Internet este o necesitate.

Pachetul efectiv are dimensiunea unei carcase standard pentru discuri DVD, adăpostind manualul de utilizare, un disc optic necesar instalării, o antenă externă opţională şi placa de extensie efectivă care va face posibilă conectarea. Adaptorul, de tip PCMCIA Type II, este produs de compania belgiană Option Wireless Technology şi comercializat sub denumirea GlobeTrotter 3G EDGE, produsul de faţă fiind bineînţeles particularizat pentru Orange România. Acesta asigură, prin intermediul chip-ului produs de cunoscuta companie Qualcomm, compatibilitatea cu standardele GSM, GPRS, EDGE şi UMTS, fiind deci compatibil atât cu infrastructurile 2.75G, cât şi 3G. Mai mult, conform specificaţiilor producătorului, acesta va putea fi actualizat la tehnologia HSDPA (3.5G) printr-o simplă schimbare de firmware.





Manualul care însoţeşte pachetul prezintă succint, dar la obiect atât modalitatea de instalare, foarte simplă de altfel, cât şi utilizarea aplicaţiei de conectare. Resursele necesare utilizării pachetului sunt modeste, singura cerinţă fiind practic doar utilizarea unui sistem de operare modern, adică Windows 2000 sau superior. Aplicaţia de control a conexiunii este concepută foarte bine, oferind direct din interfaţa principală acces la aplicaţiile implicite de navigare, mesagerie electronică sau VPN, oferind totodată acces la un modul de transmitere şi recepţionare a mesajelor de tip SMS asemănător unui client standard de e-mail. Interfaţa oferă în permanenţă informaţii despre puterea semnalului, durata conexiunii şi cantitatea de date transferată, meniul pentru setări ascunzând şi un jurnal al duratelor şi cantităţilor de date aferente conectării curente, lunii în curs şi lunii anterioare.

Soluţia Orange s-a dovedit la fel de atractivă şi în testele practice. În condiţiile unei latenţe constante de 300 milisecunde, normală pentru acest tip de conectare, ratele de transfer au fost de aproximativ 170 kbps în condiţiile conectării de tip EDGE şi aproximativ 240 kbps în cazul utilizării 3G. Trebuie menţionat faptul că infrastructura 3G acoperă aria oraşelor Bucureşti, Timişoara, Cluj-Napoca şi Brasov, în restul ţării fiind disponibilă infrastructura EDGE. Astfel, cu un pachet software şi hardware de bună calitate şi cu o viteză de transfer a datelor suficientă pentru necesităţile unui utilizator mobil, Orange Business Everywhere 3G este, în funcţie de planul de tarifare ales, una dintre cele mai bune soluţii mobile, valoarea ei urmând să crească o dată cu dezvoltarea infrastructurii şi mărirea suprafeţelor acoperite de tehnologia 3G.

Dorian Prodan

VODAFONE LIVE! 3G

În direct, pe telefon

Anunţat cu surle şi trâmbiţe în toată lumea, Vodafone live! 3G a ajuns şi în România. Numele noului serviciu explică şi funcţia acestuia, singurele mistere pentru utilizatori rămânând calitatea şi forma pe care o îmbracă. Vodafone live! 3G este un serviciu multimedia de aşa-numit infotainment, care reuneşte sub cupola conexiunilor 3G informaţii şi divertisment. Serviciul include apeluri video, muzică, videoclipuri, TV mobil, ştiri, sport, nelipsind bineînţeles nici omniprezentele elemente de personalizare a telefonului: jocuri, tonuri de apel, teme, imagini etc.

Portalul Vodafone live! 3G aduce şi două noi servicii pe numele lor Vodafone Radio DJ şi Full Track Music Download. Primul oferă posturi radio personalizabile, care îi dă utilizatorului posibilitatea de a-şi alege genurile muzicale preferate. Dezvoltat de Sony, Vodafone Radio DJ poate fi folosit în urma descărcării unei aplicaţii cu o dimensiune de aproximativ 0.8MB. Serviciul poate fi accesat şi direct de pe PC, fiind disponibil la adresa www.vodafone.ro/live, singura condiţie fiind existenţa cel puţin a versiunii 9 de Windows Media Player. Crearea propriului post de radio se face având la bază trei criterii: genul muzical preferat, starea de spirit şi decada muzicală. Utilizarea se face pe bază de abonament pe o zi în valoare de 2.5$ ori lunar, 10$.

Prin Full Track Music Download pot fi descărcate melodii la calitate de CD audio dintr-un catalog care conţine 500.000 de cântece. Finalizarea descărcării unei melodii este însoţită de recepţionarea unui SMS care conţine condiţiile în care poate fi accesată aceasta. Vodafone live! 3G este disponibil prin intermediul a opt telefoane dedicate, cinci dintre acestea fiind modele exclusive Vodafone.

Probabil cel mai important punct de atracţie al serviciului va fi modulul de TV mobil. Lista de posturi TV pe care le-am avut la dispoziţie pe timpul testării a inclus următoarele nume: Discovery TV, TV Klumea, Realitatea TV, Chilli TV, Fashion TV, Pro TV şi Acasă. Calitatea imaginii este bună, ţinând cont de faptul că este vorba de un dispozitiv mobil. De asemenea, am apreciat fluiditatea imaginii, transmisia nesuferind întreruperi ori sacadări.


Sony Ericsson
Hai să-l cunoști în realitate!
Acum poți să-l cunoști personal pe Ronaldinho, la un meci al Barcelonei și să participi la Academia de Fotbal Sony Ericsson. Intră în Campus, înregistrează-te în concurs pe www.vodafone.ro/campus până la 15 octombrie și ești în cursă!
În plus, poți câștiga unul dintre cele 50 de telefoane Sony Ericsson V630i.
În Vodafone Campus ai:
3 ¢ min.
Tarif fără TVA.
Ofertă valabilă până la 31 decembrie 2006.
trăiește fiecare clipă
vodafone



ETEN G500+

PACHET APROAPE COMPLET

Sistemul de operare Windows Mobile și suportul GPS sunt principalele, dar nu și singurele atuuri ale PDA Phone-ului Eten G500+.

NU CU MULT TIMP IN URMĂ, UNUL DINTRE cititorii noștri fideli și membru activ al forumului XtremPC își exprima nemulțumirea legată de insistența cu care prezentăm în fiecare număr telefoane inteligente. Motivul prin care el își justifica aversiunea față de smartphone-uri era faptul ca aceste terminale sunt prea scumpe și prea Hi-Tech pentru utilizatorii din România. Două motive care nu stau în picioare sub nici o formă. Primul este demontat chiar de prețul telefoanelor obișnuite. Dacă am compara prețul unui telefon așa-zis obișnuit (a se citi non-smartphone) lansat relativ recent, am observa că acesta este la aproximativ același nivel cu cel al unui smartphone. Cel de-al doilea motiv ține mai mult de mentalitate sau, mai bine spus, de un complex de inferioritate pe care unii dintre noi îl au încă. De ce ar fi un anumit dispozitiv, nu doar smartphone, prea Hi-Tech pentru utilizatorii din România? Personal cred că, din contră, românii, sunt mult mai avizi și mai deschiși la tehnologii noi decât multe alte popoare chiar mai dezvoltate din punct de vedere tehnologic și economic. Posesia unui dispozitiv Hi-Tech nu mai trebuie privită ca un moft sau snobism (bineînțeles, cu exececpția cazurilor în care chiar este vorba de așa ceva), ci ca o necesitate care reiese din raportul preț nivel de folosire al funcțiilor disponibile. Acest raport devine ineficient în cazul în care se plătește un preț ridicat pentru un dispozitiv bogat în facilități (agenda personală, Internet, player MP3, card de memorie, client de e-mail și RSS etc.), însă utilizatorul respectiv folosește, de exemplu, doar modulul GSM și camera foto. Statisticile și tendința producătorilor de telefoane mobile de a pune accentul din ce în ce mai mult pe telefoane inteligente trădează o migrare lentă, dar sigură de la telefoanele obișnuite la cele inteligente, fiind posibilă pe viitor înlocuirea completă a telefoanelor obișnuite cu cele inteligente. Din această strategie vor avea de câștigat atât utilizatorii care vor dispune de un sistem de operare mobil similar în multe aspecte cu cel de desktop, cât și producătorii care își vor reduce cheltuielile de producție prin renunțarea la sistemele de operare proprii și concentrarea doar pe cele deja existente, cele mai cunoscute, dar nu singurele fiind Windows Mobile și Symbian.

CUTIA CU DE TOATE

Eten este o marcă de PDA phone-uri mai puțin cunoscută în România, dar renumită în alte zone ale lumii pentru calitatea dispozitivelor produse. În urma vizitării ediției din acest an a COMPUTEX, ne-am lămurit cât de greu este pentru un astfel de producător să se remarce la nivel mondial în inflația de smartphone-uri și PDA-uri din Asia. Eten G500+ include majoritatea facilităților importante de care un dispozitiv modern de acest calibru ar trebui să dispună, chiar și de funcții precum camera foto, de care cele mai recente dispozitive dedicate segmentului business se lipsesc. Prin numeroasele facilități oferite, Eten încearcă să răspundă tuturor gusturilor chiar cu riscul ca unele dintre module să nu ofere cel mai înalt nivel de funcționalitate (de exemplu, din nou, camera foto, care în general la acest tip de dispozitive nu este de cea mai bună calitate, iar Eten G500+ nu face nici el excepție).

CONSTRUCȚIE

G500+ lasă impresia și chiar este un dispozitiv solid atât din punct de vedere al constructiei, cât și al celor 191 grame pe care le cântărește. Dimensiunile, 62x119x23 mm, sunt normale pentru un astfel de dispozitiv. Se remarcă ecranul TFT color Touch Screen de 2.8 inch, cu o rezolutie de 240x320, ce poate fi folosit în ambele moduri: landscape și portrait. Pe lângă butoanele care permit accesul rapid la diverse funcții precum browser-ul Web sau camera foto, acest model dispune de două butoate ale căror proprietăți sunt obișnuite, dar a căror implementare este diferită comparativ cu alte dispozitive. Este vorba, pe de o parte de butonul cu funcție de joystick care permite navigare în cele cinci direcții, dar care este practic un buton obișnuit, nu un joystick propriu-zis. Pe de altă parte, reglarea volumului se face printr-un buton lateral care trebuie glisat în jos, respectiv în sus pentru fiecare treaptă de scădere/creștere a volumului. Un aspect pe care l-am apreciat mai puțin la modul construcție, dar care este pur subiectiv, este reprezentat de

plasarea stylus-ului în dreapta jos. Ţinând dispozitivul de partea inferioară, cu mâna stângă (pentru a folosi stilus-ul cu dreapta), scoaterea, respectiv introducerea styluss-ului în locul special al acestuia se dovedeşte destul de incomodă. O plasare a stylus-ului în dreapta sus ar fi fost de preferat.

FACILITĂŢILE PARTICULARE

Unul dintre punctele de atracţie ale lui Eten G500+ este suportul GPS. Această tehnologie a fost atât de mediatizată la noi în ultimul an încât o explicare a avantajelor oferite este de prisos. Din păcate, terminalul oferă doar suport pentru GPS, neincluzând şi software-ul aferent. Poate ar fi fost mai inspirată livrarea dispozitivului împreună cu un program GPS, chiar cu riscul unui preţ mai mare. Mult mai bine implementată este facilitatea, destul de neobişnuită pentru un PDA, de a oferi un modul radio în bandă FM. Oferind suport atât pentru banda est (OIRT), cât şi pentru mult mai utilizata bandă vest (CCIR), acesta este foarte bine implementat şi oferă o interfaţă simplă şi utilă, singurele neplăceri minore apărând doar în cazul căutării automate a posturilor de radio, unde sensivitatea şi lipsa unui semnal de calitate ridicată poate ridica unele mici probleme.
Prin intermediul acestui modul FM se pot recepţiona şi informaţiile rutiere referitoare la starea traficului din zonă şi posibilele aglomeraţii evitabile, utilitatea acestui modul depinzând evident de disponibilitatea acestui serviciu.

WINDOWS PE TOATE FRONTURILE

Microsoft este din ce în ce mai prezent şi pe piaţa terminalelor mobile, nu doar pe cea a sistemelor desktop. Eten G500+ dispune de versiunea 5.0 de Windows Mobile pentru Pocket PC, răsfăţată de cantitatea impresionantă de memorie de 256 MB. Ca şi celelate telefoane inteligente şi PDA-uri prezentate în numerele anterioare, această versiune include aplicaţiile obişnuite dintre care amintim versiunile mobile de Word, Excel, Internet Explorer, Outlook, MSN Messenger, Terminal Servicies şi Windows Media Player 10 Mobile. Nu vom insista asupra acestor aspecte, ci vom scoate în evidenţă o aplicaţie pe care nu am întâlnit-o la celelalte terminale motorizate de Windows Mobile 5.0 pentru Pocket PC. Este vorba de M-Desk, o alternativă la clasicul meniu principal. Deosebirea principală dintre M-Desk şi meniul principal obişnuit constă în existenţa tab-urilor (similare celor din cadrul browserelor moderne) în care sunt împărţite aplicaţiile. Cele patru tab-uri sunt: Phone, PDA, Fun şi System. Interesant este că, cu anumite excepţii, utilizatorul poate muta shortcut-urile de la un tab la altul după bunul plac şi poate stabili care shortcut-uri vor fi afişate şi care vor fi ascunse, în funcţie de gradul de utilizare a aplicaţiilor corespunzătoare. De asemenea, pentru fiecare tab poate fi specificată o imagine de fundal. M-Desk poate fi accesat prin intermediul unui buton exterior, plasat deasupra ecranului.

VERDICT: VINOVAT

Eten G500+ se face vinovat de a fi un PDA cel puţin interesant, care pune la dispoziţia utilizatorului întreaga funcţionalitate oferită de sistemul de operare Windows Mobile, acesta acoperind necesităţile unui utilizator ocupat care se află departe de birou. Singura absenţă regretabilă este aceea a unei conectivităţi de mare viteză de tip EDGE sau UMTS, absenţă cu care, din păcate, utilizatorii conexiunilor mobile la Internet vor trebui să mai trăiască o perioadă de timp. Acesteia i se adaugă, opţional, avantajele şi utilitatea tehnologiei GPS. Bineînţeles, cu condiţia de a achiziţiona separat aplicaţia aferentă.

Liviu Mihai

CARACTERISTICI TEHNICE

Procesor: Samsung S3C2440, 400MHz, 32bit
Memorie: ROM: 256 MB, 200 accesibili
RAM: 64 MB, 48 accesibili
Ecran: TFT 2,8”, 65536 culori, 240x320 pixeli, touchscreen
Dimensiuni: 62 x 119 x 23 mm
Conectivitate: GSM Quad Band, GPRS, CSD
Baterie: Li-Polymer 1440mAh



Concurs

La tot pasul există viruşi, spam, viermi, spyware, scam sau persoane care încearcă să fure date din calculatorul tău, provocându-ţi pierderi de timp şi de bani. Protejează-te!

Trimite până la 30 octombrie un eseu de maxim 3000 de caractere cu tema Care este rolul unui modul firewall? la concurs@bitdefender.ro şi câştigă o soluţie BitDefender!

www.bitdefender.ro



BitDefender 9 Internet Security este cel mai potrivit produs de securitate pentru calculatoarele conectate la Internet. Toate ameninţările informatice sunt ţinute la distanţă cu ajutorul modulelor Antivirus, Antispam, Firewall, Antispyware şi Parental Control.

Ce poţi câştiga*:

Premiul 1 – BitDefender 9 Internet Security

Premiul 2 – BitDefender 9 Professional Plus

Premiul 3 – BitDefender 9 Standard

* licenţe valabile 1 an

bitdefender
secure your every bit

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 79 SUNT:

1. Premiul 1, BitDefender 9 Internet Security – Catrinel Popescu
2. Premiul 2, BitDefender 9 Professional Plus – Andrei Marin
3. Premiul 3, BitDefender 9 Standard - Bogdan Dragomirescu

jocuri



Anda Drăgnuţă

3D Realms face valuri

Diverşi angajaţi au părăsit studioul, viitorul lui Duke Nukem Forever incert.

Despre saga lui Duke Nukem Forever, aflat în producţie de vreo 10 ani, timp în care a suferit nenumărate schimbări, au curs valuri de cerneală cât un întreg ocean. Anunţat prima dată în aprilie 1997, DNF a reuşit să fie victima nenumăratelor schimbări din evoluţia tehnicii, modificând mai multe motoare grafice, ceea ce însemna reconstruirea de la zero a nivelurilor si a elementelor care le compuneau. Ultima variantă oficială rămăsese la o bază de motor Unreal, dar refăcut complet după dorinţele şi imaginaţia producătorilor. Netulburaţi de cerinţele unui publisher, finanţându-se singuri, cei de la 3D Realms continuă să ţină interesul treaz, măcar pentru aceia dintre noi care am auzit de Duke Nukem şi am îmbătrânit aşteptând. Ultimul material care a făcut valuri în comunitate a fost publicat de Shacknews, mai mult sub formă de bârfă de tabloid, fără surse clare, dar cu un conţinut îngrijorător: oameni cheie din echipa producătoare şi-au luat jucărelele şi au părăsit 3D Realms, unii ajungând sub aripa Gearbox, unde pun umărul la următorul Brother in Arms. Posibilităţi vehiculate:

1. Realizarea jocului se apropie de final şi nu mai era nevoie de ei, astfel că oamenii şi-au găsit alt loc de muncă. Slabe şanse, am spune, ţinând cont de reputaţia de perfecţionist (mofturos) a lui George Broussard, tartorul-şef al jocului. Pe de altă parte, acesta a replicat la articolul Shacknews că sistemele de fizică şi animaţie au fost puse la punct şi că lucrurile nu sunt chiar aşa rele precum ar părea. Indirect, s-ar înţelege că plecările nu contează, DNF este pe drumul cel bun.

2. "Dezertorii" intenţionau să plece de ceva vreme, dar dragostea pentru joc, datoria de a nu lăsa lucrul neterminat sau poate cafeaua excelentă i-au convins să rămână până ce rezolvau problemele din departamentul lor. Concluzia ar fi asemănătoare cu punctul unu, DNF este în producţie, încă mai mişcă, încet, dar sigur. Pe de altă parte însă, nimeni nu pleacă de bine ce-i este, astfel că se pot specula din nou fricţiuni interne, certuri sau, pur şi simplu, plictiseala de a bate pasul pe loc fără rezultate concrete.

3. A dispărut obiectul muncii. Adică DNF a fost anulat, aruncat la coş după mai mult de 10 ani. Posibilitate neconfirmată şi nedorită, dar care începe să bântuie din ce în ce mai mult forumurile, mulţi considerând că Duke este depăşit, conceptul său de bază prea învechit ca să mai poată avea succes la generaţia tânără şi neliniştită. Şi aici părerile sunt evident împărţite, tabăra fanilor vrea DNF oricând, oricum, chiar dacă s-ar putea să-l joace cot la cot cu nepoţii.

Indiferent de ceea ce vreţi să credeţi, un lucru este clar: 3D Realms au făcut treabă excelentă cu toate jocurile lor. Când au fost prea ocupaţi, au oferit altui studio posibilitatea să se afirme, ca în cazul Prey, care a reuşit să fie un FPS de succes. Astfel că cel mai bine ar fi să fie lăsaţi în pace, să-şi vadă de Duke, poate reuşesc măcar un demo jucabil în variantă alpha la anul pe vremea asta. Sau, dacă ţinem cont de toţi cei zece ani de schimbări, poate ar fi mai bine să-l dea mai departe, cum au făcut cu Prey, să supervizeze dezvoltarea de la distanţă, dar să nu se mai facă modificări majore. Aşa, la anul pe vremea asta poate chiar am avea şansa să-l vedem pe Duke în pixeli şi shadere în variantă completă. Totuşi, nu cred că aşa ceva se va întâmpla prea curând, DNF este un fel de copil al lui Broussard, nu-l dă nimănui chiar dacă va fi să moară cu el de gât. Noi zicem doar că Duke s-ar putea să se scufunde prea mult în anonimat şi nici măcar acţiunea şi umorul care l-au făcut atât de celebru nu-l vor mai scoate la lumină.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

WORLD GAMEMASTER TOURNAMENT

Război total la Constanţa

Deja ne-am obişnuit în ultima vreme ca Internet Cafe-ul Forte Games de pe malul Mării Negre să fie gazda celor mai importante evenimente din lumea concursurilor profesioniste. De data aceasta, este vorba de World GameMaster Tournament, o competiţie internaţională dedicată jocurilor PC în reţea, care se desfăşoară în 26 de ţări din Africa, Asia, Australia, Europa şi America de Nord. Sponsorizată de ASUS, Intel şi NVIDIA, partenerii Logitech, RHS Company şi McDonald's şi organizată de PGL România, competiţia a reunit cele mai importante clanuri de Counter-Strike, FIFA şi Need for Speed. Într-o atmosferă incendiară, târziu în noapte, sorţii şi abilităţile au decis câştigătorii după cum urmează: la Counter-Strike clanul constănţean Eq a făcut legea, urmat de bucureştenii de la TeG şi de băieţii de la xGen. Clasamentul Need for Speed i-a avut premianţi în ordine crescătoare pe ROEDxEonVDK, TfBxHemiV8 şi ROEDxTzaca, iar cel mai bun fotbalist la FIFA a fost desemnat Eq-F1re.



Câştigătorii au fost substanţial recompensaţi de sponsorii WGT, după care a venit şi rândul nostru, al partenerilor media, să ne dovedim abilităţile într-un concurs mai mult sau mai puţin ad-hoc de Need for Speed. Cine a câştigat nu mai contează, important este că am socializat cu colegii şi concurenţii de la alte publicaţii din domeniu şi am depăşit cu 1000% limita acceptabilă de cofeină în mai puţin de 12 ore.





HEROES V: HAMMERS OF FATE

Expansion-ul se apropie



Heroes of Might and Magic V a fost, fără îndoială, un joc gustat de mai toţi fanii strategiilor pe ture, în ciuda unor lipsuri evidente. Ubisoft, împreună cu ruşii de la Nival Interactive, au hotărât să repare aceste greşeli, anunţând primul expansion pack, numit curajos Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate. Tabăra Dwarf-ilor din Ashan va deveni jucabilă, aceştia fiind războinici de temut, dar şi adepţi ai magiei runelor. O campanie single player nou-nouţă, conţinând 15 misiuni, va continua povestea, punctând momentele importante cu secvenţe cinematice îmbunătăţite faţă de jocul original. Pe lângă acestea, Hammers of Fate va aduce în plus clădiri, artefacte, abilităţi şi vrăji noi, cinci hărţi pentru single player, zece hărţi pentru multiplayer, precum şi creaturi neutre nemaivăzute până acum. Însă cireaşa de pe tort va fi fără îndoială editorul de hărţi, acompaniat de generatorul de hărţi aleatorii. Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate este aşteptat în luna noiembrie.

WOW TRADING CARD GAME

Azeroth-ul coboară printre noi

Jocurile de trading cards încep să capete popularitate şi la noi, iar prin intermediul www.fantasygames.ro, pasionaţii români vor avea acces direct la pachetele de start şi la toate boosterele ce vor apărea, având şi posibilitatea în scurt timp să se poată reuni în competiţii oficiale. Starter Deck-ul va fi accesibil la modica sumă de 35 RON, totul este să vă găsiţi parteneri de joc răbdători.

LOVE TO PLAY!

Logitech se joacă online

Tuturor ne place să ne jucăm şi acum putem să o facem utilizând produse de top. Sub deviza Love to Play!, Logitech lansează campania de toamnă de premiere pentru pasionaţii de computere, care înţeleg că tehnologia este într-o rapidă şi continuă evoluţie. LogiGame este un joc ce îmbunătăţeşte îndemânarea şi atenţia distributivă, iar accesul la el este foarte simplu. Cumpăraţi orice produs Logitech şi în perioada 15 septembrie-15 noiembrie intraţi să vă înscrieţi pe www.logigame.ro. De la un anumit nivel în sus, veţi avea de ales: ori continuaţi cursa pentru premiul cel mare, un sistem de boxe Z 5500, ori vă revendicaţi premiul aferent. În afară de sistemul de boxe, Logitech pune la bătaie numeroase alte premii, printre care şoricei G5 şi G7, kit-uri desktop şi alte periferice dedicate pasionaţilor.



RĂZBOIUL CONSOLELOR DE NOUĂ GENERAŢIE

Doi se bat şi al treilea câştigă

Fie că ne place sau nu, trebuie să recunoaştem că Microsoft este, în acest moment, liderul de necontestat al pieţei consolelor de nouă generaţie. Sigur, principalii concurenţi nu au apărut încă, însă, nici după apariţie, viitoarele contracandidate nu vor pleca cu şanse prea mari de a detrona Xbox 360. Să aruncăm o privire în curtea Sony: perioada de gestaţie a "bebeluşului" PlayStation3 deja s-a prelungit nejustificat. Motivele invocate? Fie un nou controller cu motion sensor (ce contează că vibraţiile s-au dus pentru simplul motiv că suntem prea calici pentru a achiziţiona nişte drepturi de autor?), fie un emulator hardware de PlayStation2 (a se citi un PS2 inclus în cutia fiecărui PS3), fie eternele probleme cu "mirificul" drive Blu-ray. Acesta din urmă a adus numai neplăceri celor de la Sony, ultima fiind amânarea lansării europene a PlayStation3 până în martie anul viitor (doar japonezii şi americanii au plăcerea să încerce puterea PS3 anul acesta, începând cu luna noiembrie). Sony a descoperit că nu beneficiază de o cantitate suficientă de diode pentru laserul din drive-ul Blu-ray, de unde şi amânarea mai sus menţionată. Şi, pentru ca lucrurile să fie cu adevărat îngrijorătoare, Universal Studios a anunţat că respinge formatul Blu-ray, preferând HD-DVD. O lovitură de ultimă oră primită de Sony este comunicatul celor de la Neversoft, care renunţă la componenta online din viitorul Tony Hawk's Project 8, motivul invocat fiind livrarea târzie a dev-kit-urilor de PS3 către producători. Colac peste pupăză, cablurile necesare redării high definition vor lipsi chiar şi din pachetul cel mai scump PlayStation3 (600$).

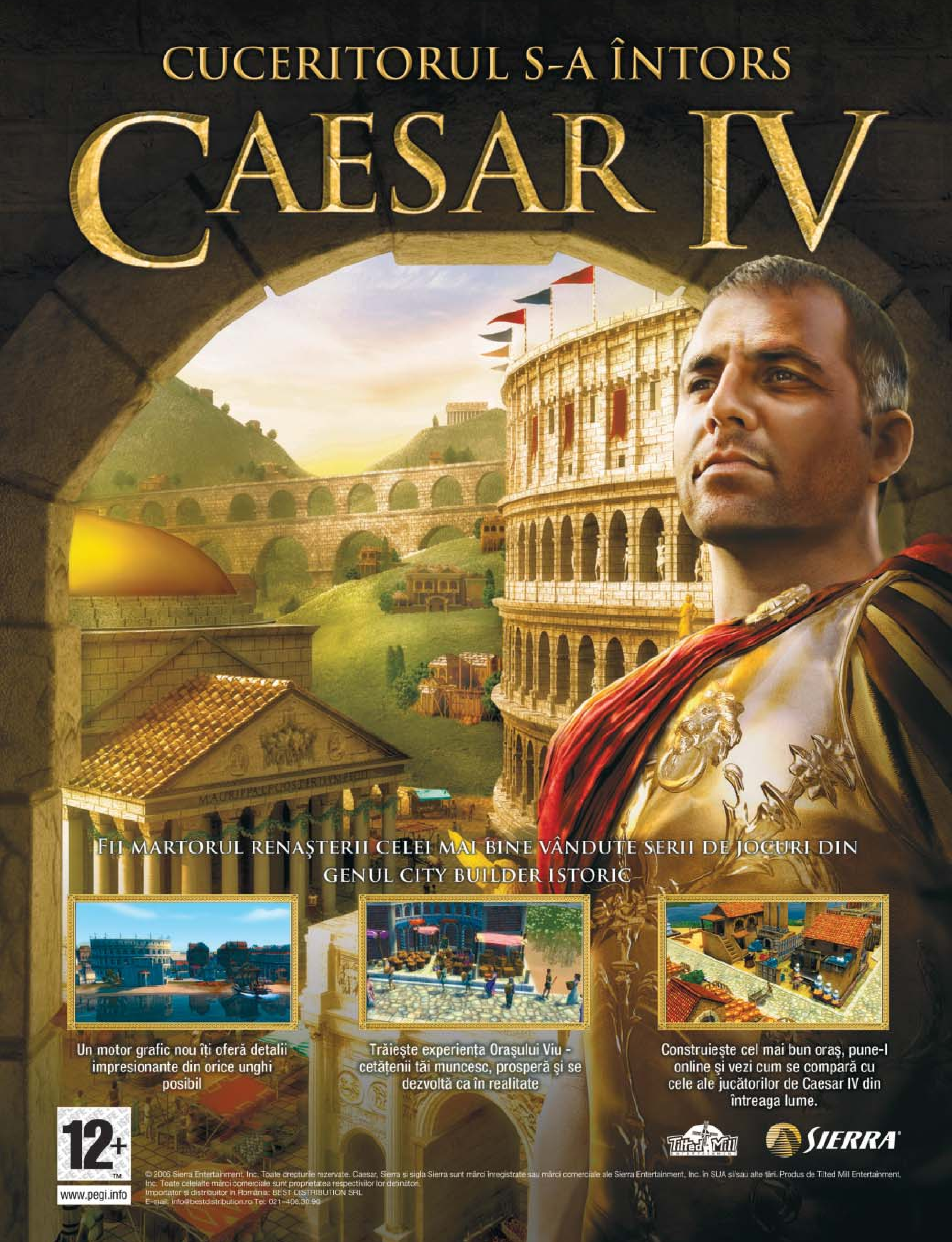
Ceva mai bine stau cei de la Nintendo, cu al lor Wii. Deşi şi aceştia s-au văzut nevoiţi să amâne lansarea consolei în Europa, au făcut-o cu ceva mai mult bun simţ. Europenii vor avea ocazia să traiască senzaţiile unice oferite de jocurile Wii chiar înainte de Crăciun, 8 decembrie fiind data aleasă de asiatici pentru a lansa consola-minune pe bătrânul continent. Pe lângă dotările clasice, Wii va fi livrat în pachet cu Wii Sports, o serie de joculeţe (baseball, tenis, bowling, box şi golf) care vor pune în valoare noul controller Nintendo. Preţul va fi mic raportat la concurenţă, 249€ nefiind un capăt de ţară pentru un iubitor de console. Rămâne însă întrebarea cât de competitivă va fi Wii la capitolul grafică faţă de PlayStation3 sau Xbox 360?

În schimb, gigantul din Redmond se mulţumeşte să privească, Xbox 360 fiind deja pe piaţă de aproape un an. Armele prin care Microsoft plănuieşte să contraatace lansările concurenţilor sunt un viitor drive HD-DVD şi un volan wireless (ambele pentru Xbox 360), precum şi inevitabilul Halo 3 (păstrat probabil pentru a fi lansat în acelaşi timp cu PlayStation3).








CUCERITORUL S-A ÎNTORS
CAESAR IV
FII MARTORUL RENAŞTERII CELEI MAI BINE VÂNDUTE SERII DE JOCURI DIN GENUL CITY BUILDER ISTORIC
Un motor grafic nou îţi oferă detalii impresionante din orice unghi posibil
Trăieşte experienţa Oraşului Viu - cetăţenii tăi muncesc, prosperă şi se dezvoltă ca în realitate
Construieşte cel mai bun oraş, pune-l online şi vezi cum se compară cu cele ale jucătorilor de Caesar IV din întreaga lume.
12+
www.pegi.info
SIERRA
© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Caesar, Sierra si sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în SUA si/sau alte ţări. Produs de Tilted Mill Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



REALITATE ALTERNATIVĂ

CÂND GRANIŢELE DISPAR

Într-o industrie în care jocurile se întrec să arate şi să creeze medii cât mai apropiate de realitate, există o categorie care reuşeşte, cu mijloace simple, să facă să dispară aproape complet diferenţele: ARG-urile - Alternate Reality Games.

"AI ÎNCUIAT BINE UŞA? O SĂ ÎŢI FAC o vizită în noaptea asta". V-am reprodus conţinutul unui e-mail primit de la un asasin în serie, cunoscut sub numele de The Phoenix, pe urmele căruia ne aflam investigând dispariţia a doi jurnalişti. În ciuda aparenţelor, nu ne-am transformat încă în secţie de poliţie, nici în agenţie de detectivi particulari. Dar un astfel de e-mail este doar un exemplu de interacţiune între lumea reală şi jocurile care îndrăznesc să se amestece în ea, uneori chiar fără să ne dăm seama că este doar o ficţiune.

ARG-urile reuşesc să ofere un tip de imersiune aproape total, un grad de contopire ce nu cred că a fost reuşit până acum de nici un joc care vine, cuminte, în forma clasică, în cutie. Da, avem grafică superbă în unele dintre aceste producţii; în altele avem o fizică impresionantă; în altele, poveşti care ne ţin cu sufletul la gură şi acţiune trepidantă. Dar în nici unul dintre aceste jocuri clasice, să le zicem, nu primeşti telefoane de la asasin, apeluri reale care te fac să tresari; nici nu trebuie să te deplasezi în persoană într-un anume loc la o anumită oră pentru a descoperi un indiciu; nici nu ai de-a face cu oameni reali cu care îţi pui în comun cunoştinţele pentru a descoperi ce se ascunde în spatele unor site-uri aparent nevinovate şi a unor puzzle-uri ce apar pe neaşteptate. Vom încerca în cele ce urmează să vă facem cunoştinţă cu lumea realităţii alternative, cu o serie de jocuri care au un colţ al lor bine definit şi dau naştere la noi moduri de divertisment şi de profit.

UN PIC DE ISTORIE

În termeni tehnici, un ARG este un joc ce combină diverse tipuri de media, făcând să dispară intenţionat linia ce delimitează realitatea de experienţa in-game. Condiţia primordială pentru un ARG este: "nu avem de-a face cu un joc". De la elemente aparent inocente ca site-uri, afişe, reclame, cei a căror curiozitate este suscitată merg mai departe şi rezolvă puzzle-uri, primesc la randul lor e-mail-uri, SMS-uri, telefoane de la personaje implicate în poveste; sau pot intra pe canale IRC, primesc mesaje prin mesageria instant sau participă la evenimente reale unde descoperă indicii sau diferite obiecte. Un joc adventure modern, cu diferenţa că nu mai avem de-a face cu o experienţă single player, limitată la ecranul monitorului. ARG-urile implică, de obicei, comunităţi extinse, mii de oameni care pun cap la cap diversele indicii pentru a rezolva misterul poveştii. Şi, în funcţie de scopul final al jocului, pot rămâne cu satisfacţia intelectuală a rezolvării unei enigme sau pot câştiga diverse premii, în bani şi obiecte.

Rădăcinile acestor realităţi alternative combină influenţa unor site-uri de ficţiune în care povestea era realizată de vizitatori cu ideea de a folosi aceste mistere drept campanie de promovare. Primii care au realizat un astfel de joc, dintr-un gen încă fără nume atunci, sunt cei de la Wizards of the Coast, în 1996. Webrunner: The Hidden Agenda era o unealtă promoţională pentru jocul de cărţi Netrunner şi avea ca protagonişti hackeri ai viitorului care intrau în reţeaua unei companii numită Futokora Corporation. Webrunner II: The Forbidden Code inversa rolurile, iar Wizards of the Coast a folosit acest procedeu şi pentru promovarea Magic: The Gathering sau Hecatomb. Nu lipsesc nici conexiunile cu lumea cinematografiei, ideea realităţii alternative apărând în filmul The Game, cu Michael Douglas în rolul principal, unde o companie ficţională dezvolta ARG-uri la scară largă pentru a-i amuza pe cei bogaţi. Dacă ţinem deci cont că ideea a apărut doar de vreo 10 ani, genul nu este neapărat foarte cunoscut, apelând mai mult la acei pasionaţi care au timpul şi resursele să se dedice unei vânători de enigme.

Ca şi reclamă, ARG-urile au dovedit un imens potenţial, în special dincolo de Ocean, unde spiritul de participare şi de punere în comun este ceva mai dezvoltat decât în Europa. Desigur, cele mai cunoscute titluri pe care vom încerca să le analizăm au reprezentat metode de a obţine profit. Astfel că durata lor este, de obicei, destul de scurtă (câteva luni maximum), iar numele lor s-a stins o dată cu noutatea la care făceau reclamă. Dintre ARG-urile aflate în

desfăşurare, enorm de multe sunt realizate cu simplă finalitate intelectuală, din pasiune. Dacă accesaţi www.argn.com, veţi descoperi o bază de date uriaşă, cu cele mai populare titluri, dar şi cu zone unde se ţine evidenţa bizareriilor care se petrec pe Internet şi care s-ar putea dovedi jocuri.

De cealaltă parte, există şi combinaţia inevitabilă între pasiune şi profit. Perplex City şi Edoc Laundry, despre care vom vorbi mai încolo, prezintă un joc complet gratuit, dar accesul este condiţionat iniţial de achiziţionarea unor carduri sau obiecte de îmbrăcăminte ce conţin indiciile esenţiale.

BESTIA INTELIGENTĂ

Considerat tatăl genului, The Beast a fost primul ARG matur, creat de o echipă Microsoft pentru a promova filmul lui Steven Spielberg, A.I. Artificial Intelligence, apărut in 2001. Pe scurt, A.I. este povestea lui Pinocchio transpusă în viitor, un băieţel robot plecând într-o călătorie iniţiatică pentru a deveni un copil real. Jocul, plasat la 50 de ani după evenimentele din film, s-a desfăşurat pe parcursul a 12 săptămâni şi a pornit de la indicii subtile: postere şi trailere ale filmului care includeau la credite o misterioasă Jeanine Salla ca Sentient Machine Therapist; cine ar avea nevoie de un psiholog pentru roboţi în 2001???; un alt trailer avea un număr de telefon; unele comunicate de presă conţineau un cod simplu care arăta că Evan Chan a fost omorât şi Jeanine este cheia. De-a lungul celor trei luni de joc, echipa Microsoft a creat 30 de site-uri in-game, de la Anti-Robot Militia până la Coalition for Robot Freedom sau un magazin de pălării. N-au lipsit conversaţiile telefonice şi chiar aşa-zise raiduri în oraşe ca Chicago sau Los Angeles.

Până la final, echipa condusă de Sean Stewart şi Elan Lee sub supravegherea lui Jordan Weisman, în acel moment Creative Director Microsoft, a rămas în umbră. Nici un moment nimeni nu a recunoscut că ar fi fost implicat, rămânând fideli principiului de bază "acesta nu este un joc". În consecinţă, designerii au fost numiţi Puppetmasters, cei care trăgeau sforile din spatele cortinei, termen care a intrat definitiv în vocabularul curent al ARG-urilor. La rândul lor, cei care încercau să rezolve enigma s-au autodenumit Cloudmakers, după numele bărcii pe care murise Evan, personajul declanşator al poveştii.

The Beast a fost primul care a adus cu adevărat în atenţie această metodă de promovare. În plus, a demonstrat că două-trei indicii bine plasate pot suscita interesul unei comunităţi uriaşe şi pot pune la lucru un imens intelect colectiv.

MAJESTIC

Majestic este primul exemplu de ARG în care s-a încercat un sistem de plată şi cam singurul, pentru că jocurile care cer acum o formă de contribuţie financiară de la participanţi o fac într-o formă mai acceptabilă. Ideea era bazată pe teoria conspiraţiei, care sugerează existenţa unui grup secret (Majestic 12) creat să investigheze şi să acopere dovezile activităţilor extraterestre de după presupusa prăbuşire a unui OZN în Roswell, New Mexico, în 1947. De altfel, acest grup din umbră apare sub o formă sau alta şi în alte jocuri ca Deus Ex, Perfect Dark sau Destroy All Humans!

Majestic a fost jucat prin telefon, e-mail, AOL, fax, dar şi pe site-uri unde era necesară rezolvarea de puzzle-uri. Din cele cinci episoade, doar primul era gratuit, pentru restul exista o taxă de 9.95$ lunar. Sistemul nu a funcţionat, poate din cauza problemelor tehnice, poate pentru că jucătorii încă nu înţelegeau de ce să dea bani lunar. După atentatele de la 11 septembrie, jocul a fost pus "pe pauză" din cauza subiectului său, dezvoltat în jurul teoriei conspiraţiei; în aprilie 2002, EA a oprit jocul definitiv din cauză că erau prea puţini înscrişi. Deşi nu a fost un succes pe plan financiar, Majestic are meritul de a fi fost de ajuns de real pentru a declanşa o investigaţie FBI, din cauza unui document "top secret" ce implica OZN-uri, făcut public prin intermediul jocului. Până la urmă, nu era decât o farsă, dar serviciile secrete americane nu prea obişnuiesc să se joace cu aşa ceva.



➲ **The Beast a fost promotorul filmului A.I., realizat de Steven Spielberg după o idee a regretatului Stanley Kubrik.**

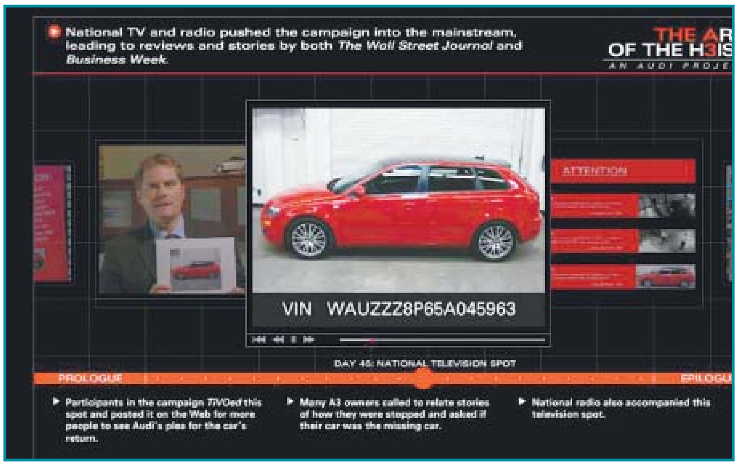
MIC DICŢIONAR ALTERNATIV

PuppetMaster: unul dintre designerii jocului
Curtain: Cortina, misterul care înconjoară designerii
Rabbit Hole: Site-ul sau evenimentele care conduc în lumea jocului, termen inspirat de vizuina iepurelui în care cade Alice (fetiţa din Alice in Wonderland a lui Lewis Caroll) şi ajunge într-o lume alternativă.
Puzzle Trail: O serie de puzzle-uri în care se merge din aproape în aproape pentru a oferi un mic indiciu, reprezentând o metodă simplă de a prelungi durata de joc a unui ARG.
Trail: Referinţe la site-uri, personaje, puzzle-uri.
Trout: Păstrăvul reprezintă informaţia irelevantă, deja menţionată, un fel de momeală falsă, o păcăleală.
Guide: Povestea jocului până într-un anume moment, utilă pentru cei care intră în acţiune mai târziu.
Wiki: Sistem de management al conţinutului care permite mai multor persoane să editeze şi să adauge pagini folosite adesea ca indicii pentru jocuri.

ILOVEBEES

Probabil ca mulţi aţi auzit de acest site sau chiar l-aţi vizitat. Ceea ce s-ar putea să nu ştiţi este că ILB a reprezentat una dintre cele mai mari campanii de marketing pentru promovarea Halo 2, succesul de Xbox al celor de la Microsoft. Şi este unul dintre puţinele ARG care, deşi încheiat, nu s-a pierdut, ci are o continuare (neoficială) şi numeroşi fani printre jucătorii de Halo. Jocul a fost iniţiat când diverse persoane care mai participaseră la ARG-uri au primit prin poştă un borcan cu miere în care erau nouă litere din vinil, formând cuvintele I LOVE BEES. În acelaşi timp, unul dintre trailerele pentru Halo 2 prezentat în cinema avea la final câteva secunde în care adresa web normală devenea ilovebees.com. Cele două elemente, iniţial neperceptute ca fiind legate, i-au făcut pe curioşi să viziteze site-ul, care se acoperea de tot felul de cuvinte şi mesaje aparent fără sens. Unele elemente de pe site aveau să devină indicii-cheie, ca un misterios ceas pentru ceva numit Wide Awake and Physical; sau secvenţele de numere interpretate ca fiind coordonate GPS unde se găseau cabine telefonice. Povestea era extrem de încâlcită, plecând de la prăbuşirea unei aeronave militare într-o locaţie necunoscută, singurul "supravieţuitor" fiind programul de întreţinere al navei, Melissa. Un alt program încearcă să o repare pe Melissa, apare şi un virus Trojan, civilizaţii extraterestre ostile, totul culminând cu protagoniştii reali întrerupând o secvenţă de cod din Halo programată să distrugă galaxia; preţul este scump, pentru că astfel Convenant, inamicii din Halo, descoperă locaţia Terrei.

Toată punerea în scenă a fost rapid clarificată ca fiind o metodă publicitară uriaşă. De altfel, tot Microsoft fusese în spatele The Beast, iar ilovebees s-a dovedit la final a fi creat de aceeaşi echipă. Evident, scopul fusese de a mări tensiunea aşteptării pentru lansarea Halo 2. De altfel, în punctul culminant al jocului, cei mai norocoşi au participat la un "antrenament". În patru locaţii descoperite de jucători, aceştia au primit DVD-uri cu materiale promoţionale din Halo 2. În plus, ei au avut posibilitatea să se joace în multiplayer înainte de lansarea oficială, pe ecranele cinematografelor unde fuseseră invitaţi. Şi, dacă intraţi pe site, veţi vedea că timpul încă se scurge ca în Halo, data corespunzând cu momentul ficţionalei invazii a Pământului din Halo 2 de către Convenant.



Modelul A3 a fost poate cea mai mediatizată maşină, pe toate canalele media.

ARTA FURTULUI

Proiectul a fost iniţiat de Audi pe 29 martie 2005 pentru promovarea modelului A3 şi numit The Art of the H3ist. Factorul declanşator a fost un film "scăpat" pe net, pe site-urile create special, care prezenta ascunderea de indicii în şase modele Audi. Apoi, prima apariţie A3 la un show auto este "ratată" pentru că maşina a fost pur şi simplu săltată de sub nasul organizatorilor. Jucătorii intrau apoi pe site-ul unui grup specializat în recuperări pentru a ajuta la găsirea maşinii şi se confruntau cu o reţea întreagă de anunţuri în ziare, postere, afişe, video-uri, filme machinima, actori, acţiuni reale în magazine auto şi nelipsitele puzzle-uri. Până şi oficialii Audi s-au implicat direct, apelând populaţia să-i ajute să regăsească modelul furat, programele naţionale de radio şi TV difuzând clipuri cu imagini ale maşinii. Rezultatul? 500.000 de participanţi online, 2 milioane de vizitatori unici pe site-ul audiusa.com, 4000 de test drive-uri in aproximativ un an. Într-adevăr o maşină foarte căutată.

NOKIA GAME

Uriaşul producător de telefoane mobile n-a ratat nici el potenţialul ce putea fi exploatat dintr-un joc combinat cu realitatea. Producţiile organizate de Nokia s-au desfăşurat timp de şase ani, din 1999 până în 2005, cu o întrerupere în 2004. Primul joc, The Nokia Ultimate Connection Game a fost deschis doar locuitorilor Olandei, iar povestea se învârtea în jurul unui tânăr pe nume Sisu, adus la spital în urma unui grav accident de snowboarding. Care erau evenimentele de dinainte şi de după accident cade în sarcina jucătorului să afle, cu indicii obţinute din apeluri telefonice, reclame TV sau reviste. Cea mai mare nemulţumire a participanţilor, pe lângă dificultatea extremă a puzzle-urilor, era faptul că unele enigme trebuiau rezolvate într-o limită de timp. Ratarea însemna automat şi eliminarea din joc.

Luând în considerare aceste probleme, producătorii au realizat următorul ARG, Sisu&Mika, ceva mai simplu din punct de vedere al dificultăţii. Povestea era însă cel puţin la fel de misterioasă, cu o grămadă de întorsături spectaculoase, totul plecând de la otrăvirea lui Sisu într-un magazin de îngheţată.

The Tone, realizat în 2001, este primul Nokia Game care permitea participarea englezilor şi a unei mari părţi a ţărilor europene şi în acelaşi timp primul care a beneficiat de o campanie de amploare radio, TV şi în presa scrisă. Primul contact a fost realizat cu două săptămâni înainte de deschiderea oficială şi anunţată (ceea ce ieşea din tiparul "acesta nu este un joc"). Jucătorii preînregistraţi s-au trezit că primesc un telefon de la un misterios Geneva, care îi ruga să urmărească un anume canal TV la o anumită oră. Un clip publicitar le explica astfel participanţilor începutul poveştii: o bizară lumină albastră (The Tone) pusese stăpânire pe corpurile unui grup de skateboarderi, aceştia din urmă fiind capturaţi de o organizaţie necunoscută. Unul singur reuşeşte să scape, o fată cu numele de cod Alpha. Reclama se încheia cu adresa primului puzzle, ce avea o limită de timp de trei zile pentru a fi rezolvat.

Au urmat apoi o serie de mini-jocuri Flash pe Internet, ce puneau la încercare capacităţile de memorare, de viteză sau de căutare ale participanţilor. Cea mai interesantă secţiune s-a dovedit a fi "The Tunnel", un labirint de tuneluri prin care se naviga în timp real. Trezitul la miezul nopţii deja nu mai era o noutate pentru cei care vroiau să completeze o sarcină la timp; indiciile veneau din reclame radio şi TV, anunţuri în ziare ale unor companii telefonice false ale căror numere transportau jucătorul în altă zonă a tunelului, ba chiar şi un articol de o pagină în cotidianele naţionale: poza misterioasei Alpha cu legenda "Have you seen this woman?"

Finala s-a desfăşurat simultan în toată Europa şi consta din trei secţiuni: un minijoc Snake, un joc de navigaţie (ce necesita o hartă publicată anterior într-un ziar naţional) şi un quiz cu întrebări legate de poveste. Din păcate, numeroasele cereri pentru reluarea joculeţului cu "şarpele" care avea o limită de 15 minute a dus la căderea întregului site timp de o jumătate de oră. Limita de timp a fost extinsă în momentul în care jocul a fost înapoi online.

În 2002, Music City decidea să se îndepărteze de ideea poveştii misterioase, ceea ce a surprins mulţi pasionaţi. Jocul era mai curând un fel de goană după puncte, acumulate din diverse mini-puzzle-uri. N-au existat nici reclame TV, dar în fiecare săptămână, doi dintre membrii Nokia apăreau într-un oraş anunţat dinainte şi dădeau cu zarul, rezultatele fiind pozitive sau negative pentru joc. Music City a avut meritul de a pune foarte mult accentul pe comunitate: jucătorii puteau crea logo-uri şi erau votate cele mai atractive, se puteau compune cântecele cu un editor Flash (de altfel, Music City a fost şi o metodă de promovare nu doar pentru telefoanele Nokia, ci şi pentru recent apăruta atunci formaţie Kosheen).

Anul 2003 a adus AnyOne, ARG întors parţial spre povestea cu suspense, dar mai mult un joc de reflexe decât de intelect. Erau implicate aici telefoanele din seria 60, toate venind cu un joc de snowboard (FloBoard) cu două competiţii săptămânale: una ce necesita terminarea traseului cât mai rapid şi scorul era înregistrat, iar cealaltă se desfăşura în doi, jucătorul contra unui membru al organizaţiei AnyOne. Evident că au fost acuzate numeroase bug-uri, jocurile se deconectau brusc, iar jucătorii simţeau că inovaţia era sacrificată din ce în ce mai mult în favoarea interesului comercial. Dezamăgirea cea mare a fost însă când nu s-a mai organizat nici o competiţie în 2004, oficialii Nokia susţinând că pun la cale planuri mai complexe.

Continuarea din 2005, 20 Lives, este destul de controversată ca apartenenţă, pentru că, deşi conţinea logo-ul Nokia, nu se desfăşura pe site-ul oficial. Oricum, ca şi până atunci, premiile puse la bătaie erau tot cele mai noi şi costisitoare modele de telefoane Nokia, astfel că jucătorii din 21 de ţări europene s-au îngrămădit să participe. Premisa era că participanţii erau în fiecare zi puşi în pielea unui erou şi aveau la dispoziţie 24 de ore pentru a duce pe culmi sau a distruge viaţa personajului, luând trei decizii cruciale. Finalul includea întrebări din toate cele 20 de vieţi şi vai de cei care nu luaseră notiţe, dar asta nu a împiedicat circa 750.000 de jucători să se dea de ceasul morţii pentru a primi un supertelefon înainte de apariţia lui oficială pe piaţă.

4ORTY2WO ENTERTAINMENT

Jordan Weisman este un nume cu o vechime de aproape 30 de ani în industria jocurilor. În anii '80 a condus dezvoltarea unor titluri clasice precum BattleTech, Shadowrun şi Crimson Skies. În 1995 fondează FASA Interactive şi realizează MechWarrior, un joc de PC ce a ajuns să se vândă în peste 11 milioane de exemplare. Microsoft cumpără FASA şi Weisman devine Creative Director în cadrul diviziei Entertainment. În această calitate a supervizat proiectul The Beast, primul ARG demn de acest nume, care a şi pus bazele genului şi în care au participat peste trei milioane de oameni.

În 2002, Weisman părăseşte Microsoft şi pune bazele 4orty2wo Entertainment. În afară de The Beast, compania s-a ocupat şi de ilovebees, alături de echipa de la Bungie, producătorii lui Halo 2, atrăgând în universul ficţional al jocului peste două milioane de participanţi. Cele două titluri sunt cele mai de succes ARG-uri realizate până acum, în total aproape rivalizând cu comunitatea din World of Warcraft.

Un alt proiect realizat tot în colaborare cu Microsoft a fost MSN Found, o campanie de trei luni care a însoţit lansarea noului MSN Search, cu scopul declarat (şi reuşit) de a atrage noi utilizatori, care foloseau rar sau deloc acest motor de căutare.

Din păcate, pentru 2006 n-a mai fost anunţat nici un joc, deci se pare că Nokia a renunţat la această metodă de promovare. Sau poate că există un proiect de mai mare amploare, care să aducă în prim plan cine ştie ce generaţie nouă de telefoane.

PUSH, NEVADA

O altă interacţiune între joc şi film, de data aceasta cu un serial TV prezentat de canalul ABC în 2002, dar întrerupt după doar şapte episoade. Telespectatorii aveau însă ocazia unică de a urmări şi rezolva în paralel misterul din orăşelul Push punând cap la cap indicii din film pentru un premiu de peste un milion de dolari. Deşi serialul a fost anulat, legea americană cere finalizarea unui astfel de concurs, astfel că elementul final a fost oferit live în timpul Monday Night Football de pe ABC, una dintre cele mai populare emisiuni ale respectivului canal. Descifrarea codului ducea la un număr de telefon, iar cel care suna primul devenea cu un milion de dolari mai bogat. Meritul jocului? A fost primul de acest gen care putea fi jucat şi câştigat doar urmărind un film difuzat pe tot teritoriul SUA.

Tot canalul ABC, alături de Channel 4 din Anglia şi Seven Network din Australia, este responsabil şi de lansarea unui alt ARG inspirat din apreciatul serial Lost, începând din luna mai a acestui an. Gândit în cinci etape din care s-au desfăşurat trei până acum, Lost Experience este şi o formă intensivă de marketing, indicii şi video-uri fiind ascunse în site-urile sponsorilor. Dacă sunteţi fan Lost, încă mai aveţi timp pentru o incursiune în lumea misterioasă a jocului care dezvoltă o poveste paralelă cu cea din film, plecând de la menţiunile despre o misterioasă fundaţie.

IN MEMORIAM

Cunoscut ca Missing: Since January în SUA, In Memoriam este singurul dintre ARG-urile de până acum care vine în pachetul clasic, cumpărat de la magazin în cutie. Premisa este însă că CD-ul jocului a fost trimis de asasin la poliţie într-un moment de megalomanie, pentru a demonstra că nu poate fi prins. E-mail-urile sunt combinate cu puzzle-uri şi indicii de pe site-uri reale sau create special, singura frustrare fiind finalul, pentru că producătorii au deja în lucru o continuare, Memoriam 2: The Last Ritual.

PERPLEX CITY

Dezvoltat de Mind Candy, o echipă londoneză, Perplex City este un ARG de lungă durată, cunoscut în special pentru modelul inovator de a deveni şi o afacere profitabilă, nu doar un mijloc de diverstisment. Jocul nu face reclamă la nimic, ci se învârte în jurul furtului unui artefact preţios, The Cube, pentru recuperarea căruia se oferă 200.000$ recompensă. Banii provin din achiziţionarea de către jucători a unor carduri, fiecare card fiind un puzzle ce trebuie rezolvat, enigmele variind de la întrebări simple până la elemente logice şi criptografice. Pe lângă carduri, Perplex City trimite şi la locaţii tipice ARG-ului: site-uri, blog-uri, e-mail-uri; modelul are destul succes, pentru că goana după cub ţine din 2004 şi a dus la apariţia unor elemente adiacente: jucătorii au scris o carte, a fost lansat un CD cu muzică, 220 de oameni au participat la Perplex City Academy Games (o vânătoare de indicii prin Londra), iar alţii 60 au participat la un eveniment unde s-a dovedit că unul dintre ei era un trădător şi reuşea să fugă într-un elicopter. Perplex City poate fi jucat de oriunde din lume, carduri se vând şi online, www.perplexcity.com sau puteţi pur şi simplu petrece câteva ore descoperind pe site povestea de până acum.

DAVE SZULBORSKI

Scriitor, jurnalist şi expert în relaţii publice, Dave Szulborski a lucrat la crearea şi dezvoltarea celor mai de succes ARG-uri de până acum, inclusiv Art of the Heist, Who Is Benjamin Stove (realizat de General Motors) sau Chasing The Wish. Cea mai recentă realizare a sa este crearea a 100 de puzzle-uri pentru promovarea filmului de desene animate Over the Hedge al celor de la Dreamworks. Campania, realizată în colaborare cu Hewlett Packard a pus la lucru cam 20.000 de jucători care încearcă să rezolve misterele lui Dave pe www.hedgegames.com. El este de altfel şi autorul a două cărţi de căpătâi despre lumea ARG-urilor: This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming şi Through the Rabbit Hole: A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games, aceasta din urmă fiind disponibilă iniţial doar online şi incluzând în ofertă trei carduri gratuite pentru participarea la ARG-ul Perplex City.



➲ Un indiciu pentru un puzzle ce poate duce la prinderea asasinului din In Memoriam.

EDOC LAUNDRY

Numele seamănă cu o spălătorie, iar conceptul Edoc nu este prea departe, fiind un ARG cu haine şi accesorii. La propriu. Imaginat de Elan Lee (designer la ilovebees pentru Halo 2) şi Shane Small (designerul modelelor de pe site), Edoc spune povestea unei formaţii rock, Poor Richard. Unul dintre membri a fost omorât, vocalista a fost acuzată şi acum se ascunde, trimiţând indicii despre adevăratul criminal ascunse în diversele tricouri, şepci şi geci vândute prin intermediul Edoc. Combinarea indiciilor de pe piesa de imbracăminte dezvăluie un cod ce trebuie introdus pe site, mai departe povestea desfăşurându-se fără alte cheltuieli, decât cele de energie intelectuală. Plus că modelele de îmbrăcăminte sunt chiar interesante, moderne şi au şi meritul de a spune o poveste. Şi dacă nu v-aţi dat seama încă, Edoc este englezescul "code" scris pe dos.

JOCUL CA RECLAMĂ

Deşi a apărut de circa 10 ani, ARG-ul este încă într-o fază în care nu prea ştie în ce direcţie să meargă. A fost folosit în mare parte ca obiect promoţional, din interese financiare, dar pentru pasionaţi există sute de jocuri începute, urmărite şi terminate, doar pentru simpla plăcere de a crea un mister interactiv în adevăratul sens al cuvântului. Este evident că o recompensă financiară este o motivaţie în plus pentru un om ca să se apuce să urmărească o astfel de poveste, deci în mod cert vom mai avea evenimente ARG-istice organizate sub formă de campanie publicitară. Audi, A.I., Lost, Halo 2 sunt doar câteva exemple de succese promovate astfel, ARG-urile tinzând să amestece din ce în ce mai mult nu doar jocul cu realitatea, ci să devină o nouă formă de advertising, aparent mai puţin agresivă, dar cu o atingere mult mai mare la public.

Anda Drăgnuţă



➲ Hainele pot ascunde mistere, pe lângă a fi simple articole vestimentare.

INFERNAL

Încă un erou de partea răului

Acţiune

"Personajul principal se va putea teleporta unde doreşte în câmpul vizual, evitând astfel focul inamicilor."

PRODUCĂTORII DE JOCURI VIDEO POLONEZI încep să scoată din ce în ce mai mult capul la lumină, confirmând potenţialul enorm al companiilor din această parte a Europei. După surpriza foarte plăcută numită Call of Juarez, titlu realizat de către Techland, a venit vremea altor polonezi, Metropolis Software, să încerce marea cu degetul prin Infernal. Acest titlu îmbină elementele religioase cu grafica de ultimă generaţie, în încercarea de a-şi face loc pe o piaţă deja ultrasaturată. Numit iniţial Diabolique: License to Sin, Infernal şi-a primit actualul titlu după semnarea unui contract de distribuţie între Metropolis şi actualul publisher, Playlogic.

Influenţele religioase se vor găsi la totul pasul în Infernal, firul epic povestind despre eterna bătălie dintre forţele binelui şi cele ale răului, ambele reprezentate pe Pământ de două organizaţii diferite. Membrii agenţiei Abyss sunt slujitorii părţii întunecate, servind interesele Iadului în lume. De cealaltă parte stau cei din agenţia EtherLight, dedicaţi slujirii binelui, adversari de moarte ai celor din Abyss. Jucătorul va intra în pielea lui Ryan Lennox, cel mai eficient agent al agenţiei EtherLight, însă şi un adept al metodelor de lucru nu tocmai ortodoxe.

Pentru că pacifiştii EtherLight nu prea apreciau convertirea prin metoda "rupt crucea de spinare", Lennox este îndepărtat din organizaţie, pierzându-şi gradul şi puterile supranaturale. Cam în acelaşi timp, un proces neobişnuit, care apare o dată la o mie de ani, împiedică monitorizarea evenimentelor de pe Pământ de către divinitatea din Rai. Acesta este momentul ales de EtherLight pentru a distruge pentru totdeauna Abyss-ul. Însă fragilul balans între bine şi rău nu trebuie alterat şi, astfel, cei din Abyss se văd nevoiţi să apeleze la serviciile fostului slujitor al luminii, Lennox. Acesta, înarmat cu noile sale puteri întunecate, trebuie să rezolve un conflict delicat, din care nimeni nu va trebui să iasă câştigător.

Infernal se prezintă ca un shooter la persoana a treia, camera fiind plasată undeva deasupra umărului personajului, într-un mod asemănător cu cea din Resident Evil 4. Lennox va avea la dispoziţie un arsenal convenţional numeros (format din diferite modele de pistoale, puşti şi chiar aruncătoare de flăcări), dar şi deja vestitele puteri întunecate. Poate cea mai interesantă astfel de abilitate este vraja de teleportare. Cu ajutorul acesteia, personajul principal se va putea teleporta unde doreşte în câmpul vizual, evitând focul inamicilor, care pot fi astfel ucişi cu un efort minim. Bineînţeles că toate aceste vrăji vor consuma energie, pe care Lennox o va putea extrage din cadavrele oponenţilor ucişi.

Pe partea tehnică, Infernal promite multe. Vom avea parte de efecte de ultimă oră, realizate cu ajutorul Shader Model 3.0, cum ar fi un normal mapping extrem de arătos sau o suprafaţă a apei foarte realistă. De asemenea, Metropolis a implementat în Infernal tehnologia AGEIA PhysX, care va permite redarea corectă a tuturor scenelor ce implică fizica în timp real.

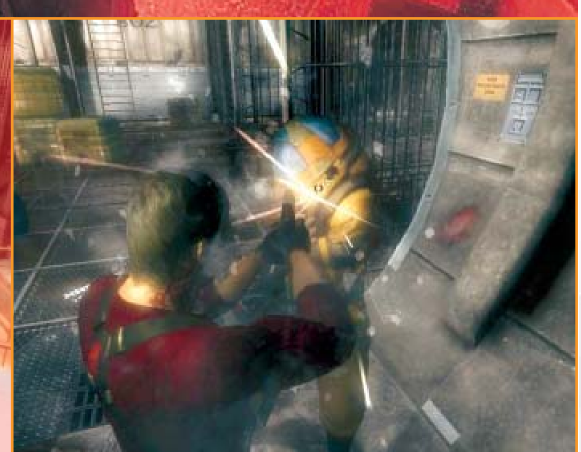
Din păcate, Infernal este un titlu care se va orienta în exclusivitate spre single player, unde pare a avea şanse mari de reuşită datorită tuturor elementelor sale spectaculoase.

Cosmin Aioniţă

- PRODUCĂTOR: METROPOLIS SOFTWARE
- PUBLISHER: PLAYLOGIC
- WEB: WWW.INFERNAL-GAME.COM

DATA APARIŢIEI: decembrie 2006







Bundle Software: WinFast DTV/PVR , PowerDVD 6.0, Ulead VideoStudio 9.0, Ulead Cool 3D 3.0, Ulead DVD MovieFactory 4.0, muvee 3

CHIP TIP Best Product





Manual și interfață în limba română



Manual și interfață în limba română



LEADTEK Walkie TV

- Tuner TV extern (USB 2.0)
- PAL BG/DK
- 9bit (Philips 7115 + WIS7007)
- Telecomandă, stereoTV
- **Compresie Hardware MPEG 2/4**
- Picture in Picture
- Timeshifting
- DirectBurn DVD

LEADTEK PalmTop TV

- Tuner TV extern (USB 2.0)
- PAL BG/DK
- 10bit (Conexant Cx25843)
- Telecomandă, stereoTV
- Pornire/oprire din telecomandă
- **NU necesită alimentare la priză**
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/ DVD/WMV pentru video și MP3/WMA pentru audio
- Timeshifting
- Înregistrare programată

LEADTEK TV2000XP EXPERT

- Tuner TV/FM
- PAL BG/DK
- 10bit (Conexant Cx23881)
- Telecomandă, stereoTV
- **FM – 181 de posturi**
- **Pornire/oprire din telecomandă**
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/DVD/ WMV pentru video și MP3/WMA pentru audio
- Timeshifting
- Teletext
- Înregistrare programată

LEADTEK TV2000XP RM

- Tuner TV
- PAL BG/DK
- 8bit (Conexant 878A)
- **Pornire/oprire din telecomandă**
- Picture in Picture
- Captură MPEG 1/2/4/VCD/ DVD/WMV pentru video și MP3/WMA pentru audio
- Timeshifting
- Teletext

Str. Aleksandr Puskin 18 - București - România
T 021-316.82.00 **F** 021-316.81.94 **M** 0724.237.323
@ contact@skin.ro **W** www.skin.ro

SKIN







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** RELIC ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

COMPANY OF HEROES

Bătălia pentru Franţa, mai realistă ca niciodată

DINTRE TOATE SUBIECTELE POSIBILE ce pot fi alese ca tematică a unui joc, al doilea război mondial este pe primul loc. Am încercat destule FPS-uri sentimentaliste şi strategii care refăceau modul de luptă utilizat în acele momente, uriaşul conflict părea banalizat până la extrem şi epuizat. Company of Heroes este însă jocul care face diferenţa dintre foarte bun şi excelent, într-un ritm alert care sigur nu-i va dezamăgi pe fanii RTS-urilor.

Da, tematica este al doilea război mondial, ba chiar mai mult, se ocupă de eliberarea Franţei de sub ocupaţia nazistă, începând cu... cu ce oare? Cu debarcarea din Normandia. Esenţialul este însă felul în care este spusă povestea, urmărind traseul exact al companiei Able de-a lungul a 15 misiuni de apărare, atac şi distrugere de arme secrete. Nu avem eroi, nici un personaj nu iese în faţă individualizat, dar totuşi există feţe în secvenţele cinematice care te fac să-ţi pară rău dacă li se întâmplă ceva în timpul bătăliilor. Un merit imens îl au aici secvenţele cinematice, extrem de numeroase şi realizate impecabil. Am avut o senzaţie copleşitoare de FPS urmărindu-le şi aşteptam după aceea să controlez un individ, nu companii de infanterie sau tancuri, fără îndoială, pentru că inspiraţia scenariului vine din filme gen Saving Private Ryan.

Company of Heroes se comportă însă ca un RTS normal şi dacă aţi jucat Warhammer 40.000 Dawn of War sigur gameplay-ul de bază vă va fi familiar. Producătorii Relic au luat sistemul de dezvoltare bazat pe controlarea de puncte strategice şi l-au perfecţionat; trei resurse sunt necesare pentru trupe: Manpower, Munitions şi Fuel. Toate trei se obţin prin controlarea menţionatelor puncte, astfel că dincolo de distrugerea inamicului, niciodată nu este uitată perspectiva globală. Trebuie să luaţi în considerare harta în ansamblu, necesităţile de viitor, exact cum ar face un general de armată în faţa unei lupte reale. Campania vă va învăţa sigur cum se procedează, chiar dacă este doar de partea Aliaţilor (adică americanii, deşi la un moment dat veţi face joncţiunea şi cu trupe de alte naţionalităţi). Bazele sunt simplu de construit, clădirile şi tipurile de trupe nu se bazează pe varietate, ci pe dimensiunea tactică. De exemplu, cu inginerii reparaţi, construiţi clădiri, dar şi câmpuri de mine, reţele de sârmă ghimpată şi cuiburi de mitralieră; sau îi dotaţi cu un aruncător de flăcări şi devin extrem de eficienţi şi împotriva infanteriştilor inamici. Un tanc Sherman poate fi dotat cu un buldozer care să distrugă gardurile vii pentru o înaintare mai eficientă sau cu un "crab" care distruge câmpurile de mine. Upgrade-urile pot face diferenţa dintre victorie şi anihilare, la fel cum un atac aerian sau câteva echipe dotate cu arme antitanc pot opri măcar pentru câteva momente esenţiale atacul inamic. Pentru acestea din urmă trebuie folosite punctele de comandă, obţinute în luptă şi trebuie să alegeţi între trei tipuri de trupe: infanterie, artilerie şi paraşutişti. Într-un meci multiplayer, combinaţiile între cele trei trebuie gândite cu foarte mare atenţie, pentru că s-ar putea să vă daţi cu pumnii în cap că vă lipsesc paratrooper-ii, dar excelaţi în blindate.



Hărţile sunt excelent dimensionate şi prin structura lor

SISTEM NECESAR: Pentium 4 2.0GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: UN SUFLU NOU

Deşi reia o poveste pe care o ştim cu toţii măcar de la ora de istorie, Company of Heroes scoate din arhi-utilizata campanie aliată din Franţa o abordare inedită, care urmăreşte pas cu pas manevrele americanilor în teritoriile ocupate şi pune accentul pe luptele urbane, în spaţii relativ strâmte, pe străzi unde orice casă poate adăposti un lunetist sau prin zone cu vegetaţie pusă special să ascundă un buncăr sau un tun anti-tanc. Finalul îl cunoaştem, dar asta nu înseamnă că o să reuşiţi nepărat, este nevoie de răbdare, abilităţi tactice, multă gândire şi acţiune perfect coordonată, la momentul potrivit în locul cel mai prielnic.









oferă o provocare tactică imensă, de obicei existând cel puţin două posibilităţi de atac, asta în cazul în care nu trebuie să apăraţi patru capete de pod, o piaţă a unui oraş cu cinci ieşiri sau un deal întărit asaltat de blindate şi infanterie cu mortiere şi mitraliere grele. Obiectivele par copleşitoare la început, ba chiar imposibile uneori, dar ritmul şi nivelul de dificultate sunt perfect reglate, astfel că n-am putut spune nici o secundă că am pierdut o misiune altfel decât din cauza neatenţiei mele. Misiunile secundare nu sunt obligatorii, dar oferă bonusuri şi medalii pentru curajul dovedit; în plus, am remarcat cu satisfacţie o chestie pe care n-am întâlnit-o până acum: distrugerea cartierului general nu înseamnă automat ratarea misiunii, ci doar imposibilitatea de a mai produce ingineri (la fel de grav totuşi, pentru că nu mai puteţi construi sau repara nimic).

Odată terminată campania, puteţi trece la experienţa adevărată, în multiplayer, împotriva AI-ului, dar Company of Heroes îşi dovedeşte genialitatea balansării celor două facţiuni rivale abia în jocul cu două echipe umane. Da, două tabere ar putea fi uneori cam puţin şi ar fi fost bine dacă echipele aliate erau diferenţiate pe culori (toate sunt pe galben). Dar, în afară de aceste detalii mărunte, experienţa multiplayer este o nebunie pozitivă, serverele nu ridică probleme, totul este să găsiţi coechipieri care să înţeleagă repede ritmul alert al jocului şi metodele tactice.

Calitatea indiscutabilă a jocului vine însă cu o condiţie: aveţi nevoie de un sistem puternic care să ducă enorma cantitate de detaliu, plus motorul fizic. Corpurile se contorsionează şi sunt împrăştiate de explozii, carcasele carbonizate ale tancurilor pot oferi o acoperire excelentă sau devin obstacol pentru blindatele uşoare; casele explodează şi se prăbuşesc, strivind sub dărâmături soldaţii ascunşi în ele; bombele fac găuri, adăposturi temporare excelente pentru o echipă de mortiere. La grafica superbă se adaugă şi o coloană sonoră la superlativ, cu tipicele momente de tensiune instrumentală şi sunete de arme şi mediu extrem de realiste. Vocile actorilor primesc un 10 hotărât, la fel şi replicile individuale, de genul "minele alea să trimită până şi un şoarece pe lumea cealaltă"; dialogurile au replici amuzante ("da, domnule, e suc de struguri... sau cel puţin era, acum un an!", comentează un sergent pe marginea sticlei de vin franţuzesc savurate după un atac reuşit), dar exprimă foarte bine şi momentele de tensiune.

Sunt prea puţine lucruri negative de spus despre Company of Heroes. Poate eventuale scăderi de framerate în mijlocul schimburilor de focuri, dacă nu aveţi un sistem chiar ultimul răcnet; sau ceva probleme de pathfinding, mai ales cu tancurile. Dar nimic care să strice experienţa complet fabuloasă oferită de noul nivel strategic la care urcă jocul. Company of Heroes ia toate elementele clasice ale unui RTS, le combină pe placul pasionaţilor, dar în acelaşi timp îi îndeamnă şi pe cei mai puţin curajoşi să se repeadă la acţiune, nu doar să stea să-şi facă armată ca să anihileze baza inamică. Până la urmă probabil acesta este cel mai puternic atu: s-a trecut dincolo de "faci bază, armată şi te duci să-i rupi capul". Sunt mult mai multe lucruri de luat în considerare şi de analizat tactic până la acţiunea propriu-zisă, exact aşa cum s-ar întâmpla într-un conflict real. Iar cei de la Relic nu au excelat doar la capitolul gameplay; ca nişte soldaţi ascultători, au lustruit absolut toate elementele jocului, făcând din Company of Heroes o companie cu adevărat necesară şi imposibil de ratat pentru fanii războiului doi mondial, ai RTS-urilor sau pur şi simplu, pentru toţi aceia care pot aprecia calitatea la superlativ.

Anda Drăgnuţă

PRO

- acţiune intensă şi gameplay tactic excelent
- o poveste arhicunoscută capătă noi valenţe
- multiplayer cu adevărat pentru lucrul în echipă

CONTRA

- unele scăderi de framerate
- mici probleme de pathfinding

JOCURI ALTERNATIVE

Company of Heroes

Warhammer 40.000 Dawn of War

C&C: Generals

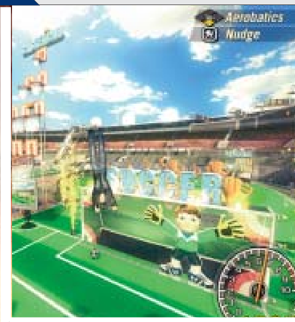
VERDICT

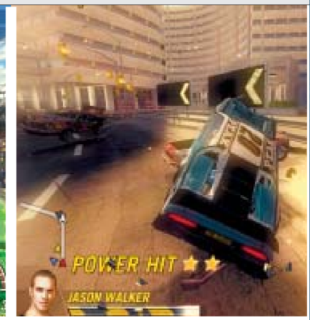
Perfecţiunea gameplay-ului vine cu minuscule neplăceri tehnice.

9.5

Acum te depășesc pe tine, apoi urmează avionul!









PREȚ: 33€ • **PRODUCĂTOR:** BUGBEAR ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** EMPIRE INTERACTIVE • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** WWW.FLATOUTGAME.COM

FLATOUT 2

Un exemplu de urmat pentru toate jocurile cu mașini



PERFECȚIUNEA NU EXISTĂ. TE POȚI apropia de ea, însă în majoritatea timpului ești undeva departe. Departe a fost și primul FlatOut, un joc bun spre foarte bun al finlandezilor de la Bugbear, tras însă în jos de anumite decizii de design, precum și de o dificultate infernală. FlatOut 2, pe de altă parte, reușește să piardă cursa cu perfecțiunea doar la câteva zecimi de secundă, fiind un titlu realizat după o rețetă pe care nu prea mulți o înțeleg: îmbunătățește ce nu a fost bun în prima parte și vei avea parte de un câștigător!

Ca și predecesorul său, FlatOut 2 este un joc în care factorul spectacol primează, nefiind dată la o parte însă nici atmosfera de simulator auto. Acum există trei clase diferite de mașini, accesibile pe parcursul modului de joc-carieră. Începeți cu manevrabilele, dar încetele rable din clasa Derby, apoi treceți prin "compromisul" clasei Race, unde mașinile nu excelează la nici o categorie, și ajungeți, într-un final sperăm noi glorios, la bolizii de curse (clasa Street) capabili de viteze amețitoare.

Cursele clasice, cu mai multe tururi, sunt acum acompaniate de mult mai multe minijocuri decât în primul titlu al seriei, producătorii transformând cam orice sport le-a trecut prin cap (fotbal, bowling, baseball, basket etc.) într-un joculeț amuzant bazat pe fizică. Iar când vorbim de capitolul fizică în FlatOut 2, nu putem avea decât cuvinte de laudă. Aproape tot decorul este realizat din obiecte destructibile, existând posibilitatea ca un traseu să fie umplut de sute sau chiar mii de rămășițe, care se vor comporta extrem de real din punct de vedere fizic. De asemenea, mașinile beneficiază de un model de damage impecabil realizat, care nu poate fi descris în cuvinte. Jucând FlatOut 2, te intrebi la ce folosește de fapt o placă de accelerare de tipul AGEIA PhysX, când computerul personal se descurcă atât de bine cu atât de multe obiecte afectate de fizică.

Modelul de damage impresionant a permis producătorilor introducerea unor noi probe, unde accentul se pune pe distrugerea oponenților. Acest mod de joc este deja un preferat al fanilor care se întrec în FlatOut 2 online. Bugbear nu a beneficiat de licențe pentru bolizii introduși în joc, însă probabil că nici nu le-ar fi primit, avand în vedere gradul ridicat de haos și distrugere din FlatOut 2.

Grafica este, de asemenea, o mică bijuterie, șlefuită de optimizarea exemplară pe care au reușit-o finlandezii. Este încântător să asiști la unele scene din joc, în care lumina apusului se reflectă artistic în capotele distruse ale bolizilor, aceștia, la rândul lor, călcând sub roți câteva zeci de obiecte din decor. Totul se desfășoară la un framerate solid, chiar și pe calculatoare mai bătrânele, o placă video GeForce6600 fiind de ajuns pentru a rula jocul cu toate detaliile împinse la maximum.

Coloana sonoră este, la rândul ei, de calitate, jucătorii pasionați de muzica rock putând fi încântați de riff-urile "supărate" ale unor artiști precum Megadeth, Nickelback, Motley Crue, Rob Zombie sau Papa Roach.

Sigur, nu există pădure fără uscături, însa în FlatOut 2 le poți număra pe degetele unei singure mâini. Principalul neajuns, aflat oarecum în contradicție cu modalitatea de control înclinată spre simulare a jocului, este lipsa schimbătorului de viteze manual. Personal, nici nu am remarcat acest defect, jocul fiind mult prea distractiv chiar și fără acest mod manual. Al doilea defect este tendința jocului de a ieși în desktop, în momentul căutării de servere online. Din nou, nu a fost o problemă majoră, cursele online, odată accesate, fiind fluide și total jucabile, chiar și folosind conexiunile modeste din țara noastră.

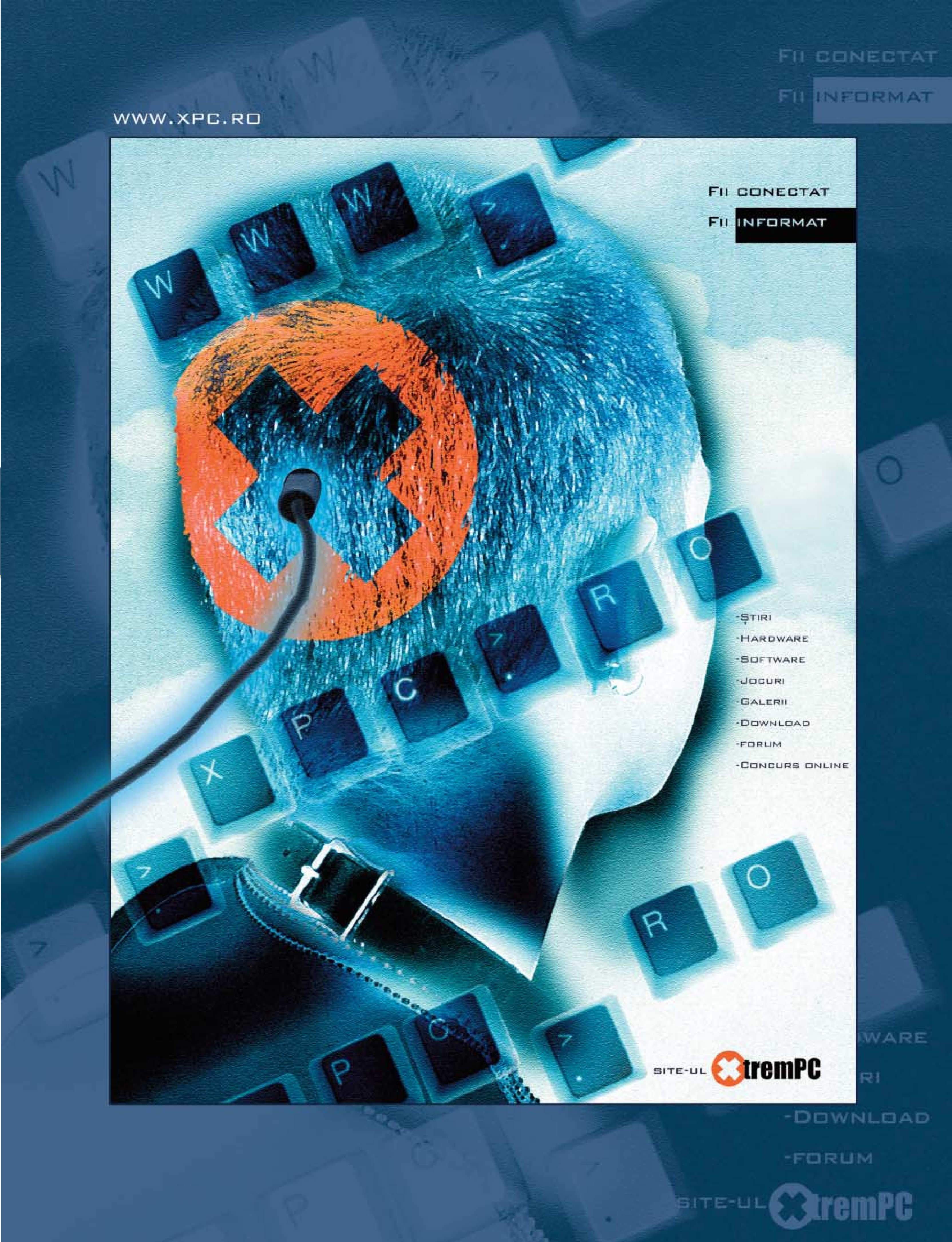
FlatOut 2 este fără doar și poate cel mai bine realizat joc de curse accesibil deținătorilor de PC-uri, având toate atuurile de partea sa: mașini furioase, grafică excelentă, fizică de invidiat și o optimizare exemplară. Parafrazând o expresie făcută faimoasă de către cei de la Apple, putem da un sfat echipei EA Black Box, realizatoarea viitorului Need for Speed: porniți-vă fotocopiatoarele!

Cosmin Aioniță

VERDICT

Aproape perfect din toate punctele de vedere, FlatOut 2 este liderul generației actuale de simulatoare auto. **10**

SISTEM NECESAR: Pentium 4 2GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)

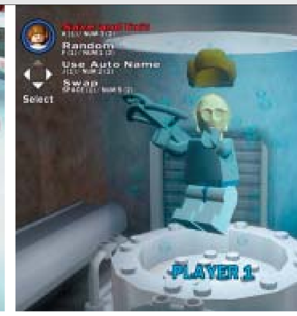


WWW.XPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-ȘTIRI
-HARDWARE
-SOFTWARE
-JOCURI
-GALERII
-DOWNLOAD
-FORUM
-CONCURS ONLINE
SITE-UL XtremPC



Cărămizi, canistre și omulețul LEGO cu fața lui Harrison Ford.







PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: TRAVELLER'S TALES • PUBLISHER: LUCASARTS • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOSTARWARSII

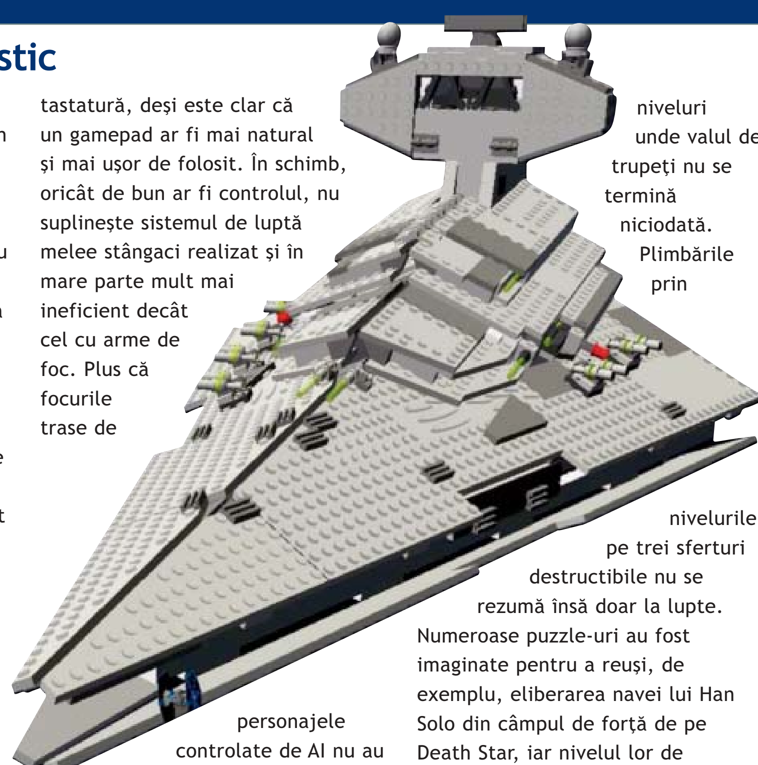
LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Trilogia stelară originală din piese de plastic

DOI STORM TROOPER FAC BAIE în jacuzzi. Prințesa Leia își pălmuiește inamicii. Han Solo face aluzii gestuale legate de sus-numita prințesă. Luke calcă Storm Troopers cu naveta și mai să-l găurească pe Obi-Wan cu sabia laser. Desigur, înainte să învețe ceea ce e aia Forță și să facă salturi duble. Aceste scene și încă multe altele fac din noul LEGO Star Wars un joc excelent pentru copii, dar și pentru aceia dintre noi care încă mai avem nostalgia trilogiei originale.

Ca și filmele, și jocurile au venit cam pe dos. Iar jocul original a avut avantajul de a fi un concept surprinzător și bine realizat pe deasupra. The Original Trilogy, în schimb, se bazează pe elemente și opțiuni noi introduse în gameplay, neavând avantajul unei povești cu final neașteptat ca predecesorul său (dacă vă mai amintiți, acesta a apărut anul trecut înainte de filmul Revenge of the Sith și, evident, conținea deznodământul transformării lui Anakin Skywalker în Darth Vader). Povestea cred că o știm cei mai mulți dintre noi, iar dacă nu, este tare bine explicată la începutul fiecărui capitol din joc, cu acel scris galben care bântuie galaxia și însoțită de coloana sonoră de rigoare. Nimic extraordinar până aici, dar vine și momentul în care apare în scenă un Darth Vader din piese LEGO, mic, pătrat și desenat foarte minimalist, ca de altfel toate personajele din joc. În ciuda designului simplu, eroii sunt imediat recognoscibili, Leia e Leia, iar Han Solo chiar seamănă cu Harrison Ford.

Elementele de gameplay au rămas aproape la fel, existând posibilitatea de multiplayer cooperativ în doi. Din păcate, opțiunea nu este valabilă online, dar chiar și așa, experiența la dublu este extrem de plăcută. Controlul merge bine și pe tastatură, deși este clar că un gamepad ar fi mai natural și mai ușor de folosit. În schimb, oricât de bun ar fi controlul, nu suplinește sistemul de luptă melee stângaci realizat și în mare parte mult mai ineficient decât cel cu arme de foc. Plus că focurile trase de personajele controlate de AI nu au nici un efect asupra inamicilor, ceea ce poate fi extrem de frustrant în anumite niveluri unde valul de trupeți nu se termină niciodată. Plimbările prin nivelurile pe trei sferturi destructibile nu se rezumă însă doar la lupte. Numeroase puzzle-uri au fost imaginate pentru a reuși, de exemplu, eliberarea navei lui Han Solo din câmpul de forță de pe Death Star, iar nivelul lor de dificultate variază de la simpla apăsare a unui levier până la combinații destul de complexe de



SISTEM NECESAR: Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (ACELASI SISTEM)











INGREDIENTUL MINUNE: NOSTALGIE NARATIVĂ

Dacă primul LEGO Star Wars a beneficiat de ineditul conceptului și de povestea cu deznodământ surpriză, The Original Trilogy se adresează mai mult și celor care erau copii când au apărut primele filme cu război stelar. Chiar dacă nu v-au plăcut nici atunci, nici acum, este aproape imposibil să nu fi intrat în contact cu elementele acestui univers, iar pentru cei mai "în vârstă" dintre noi cu o înclinație spre jocuri este extrem de amuzant să vedem întoarsă într-un fel povestea, de la conceptele moralizatoare subtil incluse în film la soldații imperiali care fac baie în jacuzzi sau spală geamurile. O abordare inedită, dar care are în mod clar mai mult succes decât destule alte concepte serioase, dar slab realizate.

acțiuni, uneori cam prea obscure, dar tot amuzante. Avem și mai multe vehicule, libere să circule prin niveluri, controlăm și fightere și ce poate fi mai satisfăcător decât să dărâmi un uriaș AT-AT în bătălia de pe Hoth cu ajutorul cablului de oțel... sau urmărirea cu Millennium Falcon din câmpul de asteroizi... Există totuși și anumite zone unde bătăliile sunt lungite artificial, iar secvențele pot fi foarte frustrante pentru cineva fără răbdare (ca de exemplu copiii de cinci-șase ani pentru care a fost gândit jocul).

Din ideea jocului original au fost păstrate toate bonus-urile ce puteau fi descoperite atât în modul Story, cât și în cel de Free Play: bănuții cu care se pot cumpăra tot felul de bunătăți în cantina din Mos Eisley (inclusiv posibilitatea de a folosi salvările și personajele din primul joc), canistrele cu ajutorul cărora se construiesc nave din piese LEGO și niveluri în plus, deblocabile la finalul fiecărui episod. La acestea se adaugă și un ingenios editor de personaje, care permite cele mai amuzante combinații posibile. Încercați să vă imaginați capul lui Darth Vader pe costumul cu sutien al prințesei Leia din Episodul VI Return of the Jedi și picioarele lui Yoda. Toate personajele (în afară de roboți) pot acum construi din piesele LEGO împrăștiate pe jos diverse obiecte utile pentru avansarea în niveluri sau, pur și simplu, pentru a mai câștiga bănuți.



Dacă povestea vi se pare prea banală și arhicunoscută, oricum aveți numeroase secrete și bonus-uri de descoperit în niveluri, pentru că unele dintre ele pot fi accesate doar cu anumite personaje în modul Free Play.

Ca aspect vizual, The Original Trilogy nu pune mari probleme de cerințe de sistem, dar reușește totuși să arate bine, acel bine ce implică piesele LEGO, efectele luminoase și de particule cu iz copilăresc și personajele pătrate, cu o gestică extrem de sugestivă și amuzantă. Despre coloana sonoră nu are rost să discutăm, am auzit-o cu toții... dar ceea ce sigur n-ați văzut în film este ieșirea lui Vader din navetă pe melodia Imperial March, moment în care antieroul nostru este apucat de o criză de tuse cauzată de fumul de la motoare.

La fel ca originalul, LEGO Star Wars II este un titlu excelent pentru cei mici, care poate nu au habar de poveste, dar se vor distra copios, ajutați eventual de părinți în anumite zone (sau îndepărtați de la calculator, pentru că mama și tata vor ei să termine Episodul VI) Există lupte, dar nu dau impresia de violență; personajele nu mor, doar se împrăștie sub formă de bănuți și se refac în secunda următoare; umorul abundă, iar gameplay-ul este ușor de stăpânit. Una peste alta, un joc pentru toată familia.

Anda Drăgnuță

PRO

- poveste bine pusă în scenă, cu momente amuzante
- multiplayer cooperativ, decent chiar și pe tastatură
- rejucabilitate mare și editor de personaje inclus

CONTRA

- unele scene sunt extrem de frustrante ca gameplay
- sistemul de luptă melee a fost ignorat
- camera o mai ia razna uneori

JOCURI ALTERNATIVE

LEGO Star Wars II:

LEGO Star Wars

LEGO Rock Raides - N/A

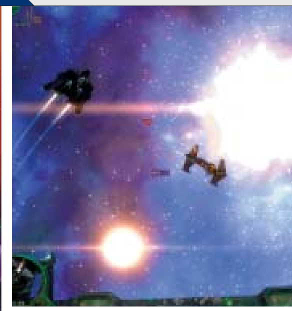
VERDICT

La fel de amuzant, dar pe undeva s-a pierdut elementul de inedit din primul joc.

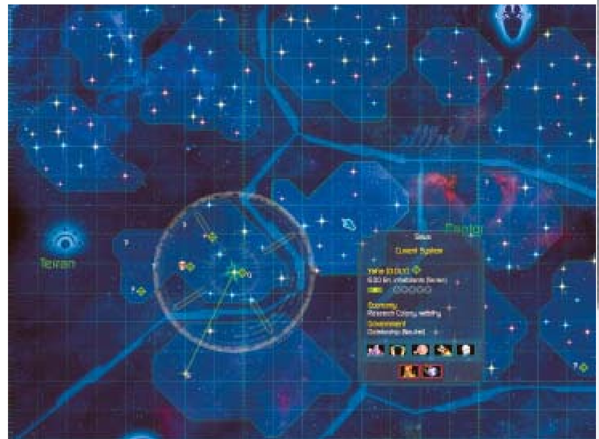
8

Spaţiul...şi piraţii care îl locuiesc!









PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** ASCARON • **PUBLISHER:** CDV SOFTWARE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.DARKSTAR-ONE.COM

DARKSTAR ONE

În căutarea următorului Elite



ACUM MAI BINE DE DOUĂ DECENII, platforma C64 aducea pasionaţilor Elite, jocul care se va dovedi părintele simulatorului spaţial, incluzând elementele de gameplay care alcătuiau reţeta de succes adoptată de aproape toate titlurile ulterioare. Iar din timpurile mai recente, doar Freelancer şi X3: Reunion au mai atras puternic atenţia publicului pretenţios care se încumetă să se aventureze în spaţiu.

Darkstar One nu excelează prin originalitate, având multe elemente aproape identice cu cele din jocurile menţionate. Dar simplitatea gameplay-ului său îl face foarte accesibil, chiar dacă acest fapt nu va fi poate pe gustul unor împătimiţi ai genului, obişnuiţi cu printarea câtorva pagini cu comenzile de zbor. Producătorii s-au gândit că ar fi mai bine să-l lase pe jucător să se concentreze mai mult asupra obiectivelor, decât să se chinuie să-şi strunească nava.

Avem şi un erou principal, Kayron Jarvis sau poate chiar doi, dacă luăm în considerare şi nava pe care acesta o primeşte prin testament în urma morţii misterioase a tatălui său, fost pilot şi om de ştiinţă în acelaşi timp. De aici ar putea apărea o primă dezamagire. Singura navă ce poate fi controlată este Darkstar One. Cu toate că va putea fi îmbunătăţită şi îşi va schimba forma în funcţie de upgrade-urile selectate de voi, mulţi ar putea considera alte nave ca fiind mai "apetisante" decât aceasta. Acţiunea jocului se învârte în jurul căutărilor întreprinse de Kayron pentru aflarea adevărului despre moartea tatălui său, un subiect departe de a fi nou şi care este dezvoltat într-un mod destul de tipic. Povestea este bine susţinută de secvenţe cinematice, în ciuda faptului că aceastea par a fi o înşiruire de clişee din filme SF şi nu numai. Răsturnările de situaţie sunt binevenite, dar nu reuşesc să surprindă cu adevărat.

Cei care cred că singura modalitate de a controla eficient o navă într-un simulator spaţial este folosind un joystick, se înşeală atunci când vine vorba de Darkstar. Sistemul de control lansat odată cu Freelancer îşi face datoria cu brio. Veţi putea ţinti inamici pe toată suprafaţa câmpului vizual, iar nava se va îndrepta spre ei. Singurele momente în care trebuie să menţineţi nava inamică în zona centrală a consolei sunt atunci când îi pregătiţi o rachetă.

Comerţul este simplificat, dar bine pus la punct. În principiu, se rezumă la cumpărarea unor produse dintr-o colonie care le produce şi vânzarea lor într-o colonie care are nevoie de ele, cu profit de până la 300% sau chiar mai mult. Trebuie să ţineţi seama de anumite variabile cum ar fi bunăstarea acelui sistem şi forma de guvernământ, mai ales dacă vă place să fiţi băiat rău. Politica îşi are un cuvânt de spus aici deoarece va fi dificil să faceţi comerţ în sistemele Uniunii Galactice după ce i-aţi ajutat pe rebeli să le distrugă un crucişător. Pe de altă parte, nimic nu vă opreşte să faceţi contrabandă, gândindu-vă cu milă la cât de nefericiţi pot fi locuitorii acelor sisteme în care sunt interzise jocurile electronice spre exemplu. Devine destul de palpitant în aceste cazuri jocul de-a şoarecele şi pisica cu navele poliţiei care patrulează spaţiul din jurul unui Trade Station. În ciuda frustrărilor pe care le pot produce anumite momente din joc, acesta rămâne per ansamblu un titlu demn de luat în seamă. Nu va face lengendă, însă vă va oferi aproximativ 20 de ore de dogfight în spaţiu.

Daniel Ion

VERDICT

Luptele şi grafica impresionează. În rest, rămâne loc şi de mai bine.

8

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.6GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1


ACESTA
ESTE
SEZONUL
07
Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.
FIFA 07
Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com
EA SPORTS
FIFA 07
3+
www.pegi.info
FIFA
Official FIFA Licensed Product
XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE
coming soon
PlayStation 2
GAMECUBE
PC DVD
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
Tel: 021-408.30.90









PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: TECHLAND • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.COJ-GAME.COM

CALL OF JUAREZ

Vestul Sălbatic, jucabil din două perspective diferite

CALL OF JUAREZ ESTE CEEA CE am putea numi în termeni populari "brânză bună-n burduf de câine". FPS-ul polonezilor de la Techland are de oferit unele momente absolut memorabile, însă și unele clipe frustrante, în care îți vine să îți arunci calculatorul pe geam. Atmosfera de western clasic este fără doar și poate principalul atu al acestui joc, toate elementele legate de vechiul vest sălbatic fiind extrem de bine redate în Call of Juarez. Billy Candle, prototipul fiului risipitor, încearcă să se întoarcă la casa părintească din orașul Hope. Billy, văzut de locuitorii din Hope drept oaia neagră a orașului, nu este primit prea bine și, spre ghinionul lui, nimerește în mijlocul unor evenimente care vor schimba profund viața micuței localități. Nefericitul erou asistă la uciderea propriei familii de către niște bandiți necunoscuți, iar unchiul său vitreg, preotul orașelului, îl surprinde lângă cadavrele membrilor familiei, considerându-l vinovat.

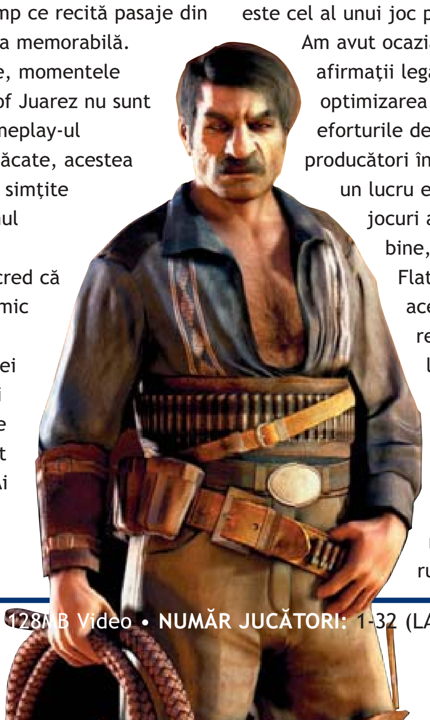
De aici reiese un gameplay foarte variat pentru un asemenea joc, unele niveluri fiind jucate din perspectiva tânărului fugar, celelalte alături de preotul Ray, un fost nelegiuit care a găsit salvarea în cuvintele Domnului. Nu vor lipsi împușcăturile de toate felurile, duelurile clasice, slow motion-ul, jafurile la drumul mare, indienii, urmăririle pe cai, misterele mexicane și, bineînțeles, clasica poveste de dragoste. La acest capitol, polonezii au făcut o treabă excelentă, totul fiind extrem de credibil și autentic. Actorii aleși pentru a da viață personajelor sunt unii de excepție, vocea preotului, care nu se sfiește să împuște în cap nelegiuiții în timp ce recită pasaje din Biblie, fiind una memorabilă.

Din fericire, momentele slabe din Call of Juarez nu sunt cauzate de gameplay-ul acestuia. Din păcate, acestea există și se fac simțite încă de la primul ecran de încărcare. Nu cred că exagerez cu nimic când afirm că acest joc are cei mai lungi timpi de încărcare pe care i-am văzut în viața mea. Ai timp să umbli prin casă, să mănânci câte ceva, să bei liniștit o cafea și apoi să revii la calculator, unde băruța de încărcare încă se chinuie să se umple. Deși grafic jocul arată foarte bine, framerate-ul lasă de dorit în cele mai multe cazuri, activarea umbrelor din opțiunile grafice subjugând și cele mai puternice calculatoare. Sigur, există HDR, Shader Model 3.0, depth of field, toate spectaculoase și cu rolul lor precis în gameplay, însă sentimentul final pe care îl oferă Call of Juarez este cel al unui joc prost optimizat.

Am avut ocazia să citesc unele afirmații legate de optimizarea acestui titlu și eforturile depuse de producători în acest sens, însă un lucru este clar. Și alte jocuri arată foarte bine, vezi Prey sau FlatOut 2, și, în același timp, reușesc să ruleze la framerate-uri decente chiar și pe calculatoare mai puțin puternice. Call of Juarez nu reușește să ruleze acceptabil nici pe sisteme foarte puternice, iar acest lucru nu este de apreciat. Se pare că motorul grafic Chrome, în a treia sa versiune, nu se descurcă chiar atât de bine cum credeau producătorii săi.

Multiplayer-ul este alt exemplu în acest sens. Deși în Call of Juarez există moduri de joc originale precum Goldrush sau Robbery, jocul nu prea poate fi jucat la momentul actual online. Multe servere nu pot fi accesate sau nu sunt văzute de motorul de căutare din joc, iar serverul pornit de mine nu a putut fi accesat de nimeni. Sigur, polonezii se pot scuza la infinit, însă problemele tehnice din Call of Juarez sunt mai mult decât evidente, trăgând în jos calificativul acestui joc. Păcat de povestea, atmosfera și gameplay-ul acestui titlu, unele de excepție, eclipsate oarecum de stângacia tehnică a celor de la Techland.

Cosmin Aioniță



VERDICT

Gameplay divers și atmosferă autentică, trase în jos însă de o optimizare discutabilă.

8.5

SISTEM NECESAR: Pentium 4 2.2GHz, 512MB RAM , 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)


Scutul apără de inamici...dar şi de neiniţiaţi







PREŢ: 19.9€ • **PRODUCĂTOR:** K-D LAB • **PUBLISHER:** PARADOX INTERACTIVE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.PARADOXPLAZA.COM/P_ET.ASP

PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT

O lume ciudată într-un joc neobişnuit

Povestea din Emperor's Testament este destul de simplă: Spiritele se întorc la destinaţie şi Harbacks caută Pământul mitic, Împăratul construieşte Sponge Empire folosind baze automate – Vice Frames. Acesta creează, desigur, Mechanical Spirit pentru a-l ajuta să descopere noi Lumi, ceea ce, după cum ne aşteptam, conduce la identificarea unui Chain of the Psycho-Sphere Worlds.

Scenariul jocului sună aşadar mai întortocheat decât circuitul de raliu din Transfăgărăşan, însă acesta nu este singurul lucru care face diferenţa de RTS-urile din ultima vreme. Emperor's Testament este un add-on pentru futuristica strategie în timp real Perimeter şi apare la peste doi ani de la lansarea originalului. Continuarea de faţă merge pe aceeaşi linie, folosind motorul grafic care strălucea acum doi ani, dar care între timp scârţâie puţin la încheieturi.

Ca şi în original, jucătorii au parte de o experienţă deosebită prin posibilitatea de a modifica terenul prin terraforming. Acesta poate fi aplatizat şi folosit pentru construcţii sau poate fi săpat pentru a căsca hăuri imense în scopul de a apăra mai bine baza sau a concepe capcane pentru inamici. Această inovaţie este bine implementată şi oferă posibilitatea creării de strategii diferite la fiecare misiune.

Diferenţele faţă de un RTS clasic nu se opresc aici, forţa armată se construieşte, de asemenea, într-un mod interesant. Există doar trei tipuri principale de unităţi: ofiţeri, soldaţi şi tehnicieni, însă aceştia pot fi combinaţi pentru a forma tancuri, avioane, lansatoare de rachete, practic nişte adevăraţi Transformers. Mai important este că dintr-un batalion de tancuri se poate trece la un escadron de avioane într-o clipă, dacă unităţile de bază sunt asemănătoare. Acest detaliu oferă surprize de proporţii în multiplayer; imaginaţi-vă un joc de şah în care doi pioni se transformă într-un cal care sare peste toată apărarea inamicului şi câştigă dintr-o mutare. Flexibilitatea unităţilor transformă orice bătălie într-una cu final neaşteptat şi oferă din acest punct de vedere o rejucabilitate ridicată.

Gestionarea resurselor nu este foarte complicată, totul se bazează pe acumularea de energie prin construirea de generatoare. Razele energetice care unesc aceste construcţii formează perimetrul, cu două funcţii importante: arată ca şi traseul balonului la un meci al echipei naţionale de fotbal, adică este complicat şi ineficient, dar indică şi marginile exterioare ale scutului care se poate activa şi care apără baza. Singurul dezavantaj este consumul imens de "curent" în aceste momente, astfel că scutul devine o soluţie pentru apărare doar în ultimă instanţă.

Desigur, o mare parte din aceste detalii erau prezente şi în jocul de acum doi ani, dar pentru cei care nu l-au încercat este greu să primească acest add-on cu braţele deschise, pentru că tutorialul lipseşte cu desăvârşire.

Complet nou este sountrack-ul, însă acesta seamănă cu muzica electronică din anii '90 editată de o maimuţă beată. Din nefericire nici oprirea acestuia nu ajută, pentru că sunetele din joc sunt repetitive şi devin enervante foarte repede. Emperor's Testament vine cu 25 de misiuni noi, care variază foarte mult în dificultate şi aduce o perioadă destul de lungă de gameplay, iar pentru distracţii online sunt oferite trei hărţi noi de multiplayer. Deşi Perimeter a fost un joc inovativ, add-on-ul nu aduce mari schimbări şi din acest motiv este recomandat doar fanilor originalului.

Sorin Anghel

VERDICT

Greu de învatat, dar usor de apreciat de fanii originalului.

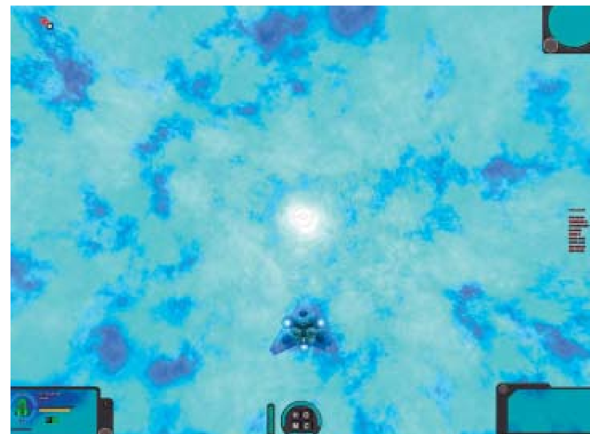
7

SISTEM NECESAR: Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)









PREŢ: 4.28€ • PRODUCĂTOR: 2 BAD DESIGN • PUBLISHER: 2 BAD DESIGN • DISTRIBUITOR: RODIPET • WEB: WWW.ROMANII-IN-SPATIU.RO

ROMÂNII ÎN SPAŢIU

A venit vremea ca românii să cucerească galaxia



AM URMĂRIT DE CÂŢIVA ANI BUNI scena proiectelor de jocuri independente de la noi din ţară, asistând, pe rând, la naşterea, dezvoltarea şi moartea prematură a multor astfel de încercări. Sigur, nu putem exclude de aici nici jocurile independente care au reuşit să vadă lumina zilei în variantele lor complete, însă acestea sunt atat de puţine încât nici măcar cuvântul "minoritate" nu ar descrie corect situaţia lor. Din această categorie din urmă face parte şi ultimul proiect al timişorenilor de la 2 Bad Design, echipă cu o oarecare vechime în acest domeniu. Românii în Spaţiu, spre deosebire de toate celelalte astfel de proiecte independente, a reuşit să atragă atenţia asupra sa datorită conţinutului său un pic deosebit, să-i zicem.

Povestea jocului o continuă pe cea din precendentul titlu al celor de la 2 Bad, Cotropitorii, unde Ceauşescu iniţia un atac victorios asupra Statelor Unite. Între timp, ca urmare a cuceririi celui mai puternic stat, românii şi-au impus punctul de vedere, subjugând întreg globul pământesc. Împăratul Traian Băsescu conduce acum cu mână de fier întreaga galaxie, rolul jucătorului fiind acela de a elimina inamicii imperiului românesc din spaţiul cosmic. Firul epic iniţial aducea în prim plan şi eterna ţară rivală Ungaria, ai cărei susţinători se organizaseră într-o grupare de rezistenţă asemănătoare rebelilor din Star Wars.

Adăugarea ungurilor ca inamic în joc a stârnit însă un scandal internaţional, din care cei de la 2 Bad au ieşit destul de şifonaţi (statul român ameninţând echipa cu acţiuni în justiţie), dar şi cu o notorietate de invidiat. Profitând de publicitatea (este adevărat, în mare parte negativă) făcută titlului lor, timişorenii au grăbit lansarea jocului Românii în Spaţiu, într-o variantă cenzurată, din care ungurii şi mişcarea lor separatistă lipsesc cu desăvârşire.

Ce este cu adevărat de apreciat la jocul celor de la 2 Bad este prezentarea pachetului, care, pentru un titlu românesc independent, este deosebită. În sfârşit, doritorii se pot duce la cel mai apropiat chioşc de ziare şi cumpăra un joc românesc, a cărui copertă şi manual (doar în format electronic din păcate) sunt complet scrise în limba maternă.

Jocul propriu-zis însă este destul de modest, o caracterizare puţin forţată fiind cea de "Freelancer-ul săracului". Românii în Spaţiu împrumută conceptele de bază, precum şi modalitatea de control din titlul celor de la Digital Anvil, însă nu reuşeşte să iasă în evidenţă cu nimic. Grafica se prezintă acceptabil, muzica de asemenea, însă, per total, jocul dezamăgeşte la capitolul gameplay. Durata de joc este, de asemenea, foarte scurtă, două ore fiind suficiente pentru a-l termina. Probabil din cauza acestui timp de joc scurt, producătorii nu au mai inclus nici opţiunea de a salva jocul.

Însă ce pierde la capitolul gameplay, Românii în Spaţiu reuşeşte să câştige la capitolul umor. Pornind chiar de la replicile de pe copertă, citate ale unor personaje faimoase (sau nu) de la noi din ţară (de tipul "Acest joc este o porcărie" - deputat PD Bănel Buda), trecând prin manual şi ajungând la jocul propriu-zis, titlul celor de la 2 Bad este plin de referinţe amuzante la adresa naţiei româneşti si la principala calitate a acesteia: datul cu bâta-n baltă.

Chiar dacă 2 Bad Design a promis că va lansa un expansion pack gratuit până la sfârşitul anului, acest joc nu este în nici un caz un titlu de referinţă. Putem însă afirma că Românii în Spaţiu îşi merită cei 4.28€ pe care producătorii îi cer, măcar pentru partea sa umoristică.

Cosmin Aioniţă

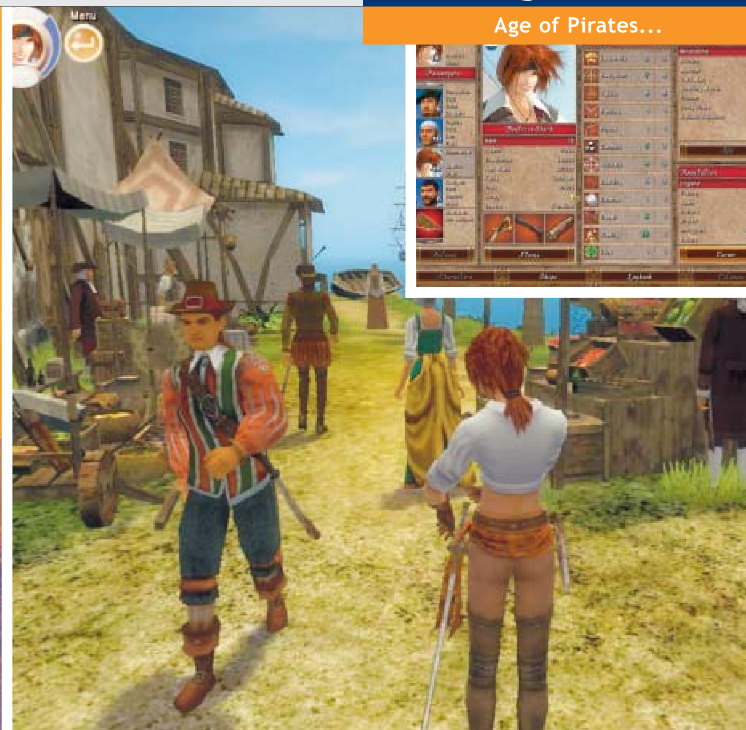
VERDICT

O iniţiativă de lăudat, deşi jocul propriu-zis este unul destul de slab calitativ.

6.5

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** AKELLA • **PUBLISHER:** 1C/PLAYLOGIC • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.AKELLA.COM/EN/GAMES/AGEOFPIRATES/

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Epoca de aur a corăbiilor cu pânze

DACĂ VĂ ÎNTOARCEŢI APROAPE 20 de ani în timp, în 1987 apărea Pirates! al lui Sid Meier, care a reuşit să câştige inimile multor jucători ale acelui moment, dar şi a unora dintre cei care au reluat remake-ul din 2004. Între cele două evenimente, mai exact în 2000 apare Sea Dogs, iar în 2003 Pirates of the Caribbean şi cam pe aici se termină lista meritorie a RPG-urilor de acţiune cu tematică piraterească. Age of Pirates: Caribbean Tales vine ca o continuare neoficială şi nelicenţiată a celor două, combinând destul de reuşit comerţul, bătăliile pe apă în timp real, sistemul RPG de dezvoltare a personajelor şi cuceririle teritoriale.

Sună complex şi chiar este uneori, din cauza problemelor de gameplay şi de concepţie. Unele bug-uri sunt amuzante, ca atunci când vinzi scândură şi de fapt cantitatea se înmulţeşte, nu scade. Altele devin rapid frustrante, ca imposibilitatea de a vinde mărfuri considerate de contrabandă nici măcar în porturile care comercializează cu AI-ul aşa ceva. Sau momentele în care nu mai puteţi vinde mărfuri furate pentru că stocurile acelor anumite persoane care acceptă aşa ceva sunt pline şi nu se mai golesc. Sau inceperea unei bătălii pe apă, când în nouă cazuri din zece corabia este pusă contra vântului şi manevrarea ei înseamnă de obicei să încasaţi vreo două ghiulele.

Dar imensitatea jocului tinde să compenseze aceste probleme, pentru că sunt sute de misiuni de îndeplinit, în afară de povestea principală, destul de evidentă şi transparentă. Dacă vreţi totuşi naraţiune aventuroasă, aveţi de ales între şarmantul blond Blaze Shark sau roşcata ultra-decoltată Beatrice Shark. Indiferent de opţiune, odată aşezaţi la cârmă, eroii (şi ofiţerii angajaţi pe corăbii) cresc în nivel şi aveţi opţiuni numeroase, din toate domeniile. Lucrul este valabil şi pentru nave, o parte dintre modele putând fi cumpărate din porturi, altele doar capturate. Evident, dincolo de plimbările destul de anoste prin oraşe şi colecţionarea de misiuni, partea cu adevărat spumoasă este lupta navală. Navele se încrucişează, se lovesc, tunurile bubuie şi lasă dâre, punţile iau foc, pânzele se găuresc, un adevărat festin piraterеsc, dar şi vizual, fie el diurn sau nocturn. Iar priveliştea unei nave arzând în noapte este greu de egalat. Uşurinţa manevrării depinde de upgrade-urile navei, dar şi de dimensiunile ei, să nu vă imaginaţi că un galeon de câteva sute de tone se răsuceşte la fel de uşor ca o bărcuţă. Dacă este cazul, aveţi şi posibilitatea abordajului, eventual pentru a lua prizonieri şi a vinde ca sclavi pe acei marinari care se predau. Luptele corp la corp au o mecanică foarte bizară însă, arată de parcă ar fi fost o adăugire de ultim moment şi n-au fost finisate toate aspectele.

Diferenţele calitative se observă şi la nivel grafic. Părţile pe apă arată excelent, efectele atmosferice, luciul şi spuma valurilor sunt de 100 ori mai arătoase decât mediul prăfuit din oraşe. La fel se poate spune şi despre partea sonoră, muzica de pe apă fiind de preferat replicilor limitate ale NPC-urilor de pe uscat.

Age of Pirates este genul de joc care te faci să vrei să-ti petreci toată viaţa pe apă, inspirând aerul sărat al mării, luptând cu piraţi fioroşi şi acumulând prăzi şi comori fabuloase pe căi mai mult sau mai puţin cinstite. Dar în afară de ceea ce se petrece pe apă, restul acţiunilor reuşesc să se transforme rapid într-o obligaţie şi o să ajungeţi să iubiţi meniurile de Quick Travel. Aici vă părăsesc, trebuie să vând nişte mahon, că nu mai are guvernatorul cu ce să-şi decoreze palatul. Ahoy, maties!

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Complex şi complet, dar unele elemente de finisare au fost uitate sau ignorate.

7.5

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



El este George... dar blonda cine e?







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** REVOLUTION SOFTWARE/SUMO DIGITAL • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.BROKEN-SWORD.COM

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

Scrieri antice, femei misterioase şi, nu în ultimul rând, George Stobbart

ACUM ZECE ANI, CÂND ROMANUL Codul lui DaVinci încă era doar un gând în mintea unui modest scriitor american, englezii de la Revolution Software au avut curajul să realizeze un joc care ridica anumite întrebări legate de ordinul Cavalerilor Templieri şi a exterminării acestuia de către Biserica acelor vremuri. Broken Sword: The Shadow of The Templars a fost un succes fulminant, făcând din cuplul George Stobbart şi Nico Collard un simbol al jocurilor de aventură de calitate. Apărut un an mai târziu, Broken Sword II: The Smoking Mirror aducea în prim plan o veche legendă mayaşă, păstrând în acelaşi timp ingredientele care au adus succesul primei părţi: grafica bidimensională desenată de mână, sistemul clasic point and click şi deja vestitul cuplu, George şi Nico. A urmat o pauză pentru cei de la Revolution şi pentru jocurile adventure în general, în care, încet încet, s-a renunţat la grafica 2D în favoarea unui aspect tridimensional, din ce în ce mai cerut de public. Astfel, abia în 2003, prin intermediul celui de-al treilea joc din serie, Broken Sword: The Sleeping Dragon, eroii mult iubiţi au revenit, de această dată într-o nouă prezentare 3D. The Sleeping Dragon renunţa la sistemul de control point and click, considerat depăşit, în favoarea unui control pe tastatură, asemăntor cu cel din Grim Fandango sau Moneky Island 4, care a permis publicarea jocului şi pe console. Deşi de o calitate incontestabilă, Broken Sword III a fost primit cu reţinere de fanii seriei, tocmai din cauza acestor elemente de consolă nou introduse. Anul 2006 ne aduce cea de-a patra parte a seriei, intitulată Broken Sword: The Angel of Death, joc prin care designerul Charles Cecil şi echipa sa de la Revolution încearcă să readucă seria la origini.

The Angel of Death rămâne un joc 3D, suportul tehnic fiind asigurat de către cei de la Sumo Digital, care s-au ocupat cu realizarea motorului grafic. Însă, la cererea majorităţii publicului, s-a reintrodus clasicul point and click drept principal sistem de control. Există în continuare posibilitatea de a controla personajul cu ajutorul tastelor, însă modul în care a fost gândit jocul face această opţiune destul de inutilă. Desigur, sistemul nu e perfect, unghiurile camerelor mai dau rateuri, unele obiecte importante neputând fi observate la o primă examinare. Însă, per total, noul mod de control, să-i zicem "point and click 3D" dacă vreţi, funcţionează şi mulţumeşte ambele tabere (adepţii graficii 3D, dar şi iubitorii de aventură clasică).

Firul epic, capitol la care cel puţin două dintre titlurile anterioare ale seriei au excelat, începe într-o manieră cel puţin neobişnuită pentru un joc Broken Sword. George Stobbart traversează o perioadă mai puţin fastă a vieţii lui, lucrând într-o firmă care se ocupă cu asigurările în cazurile potenţialilor răufăcători eliberaţi pe cauţiune. De asemenea, în prima parte a jocului, Nico nici nu apare, ridicând şi mai multe semne de întrebare legate de direcţia în care merge noul Broken Sword. În locul lui Nico, îşi face apariţia o altă persoană de sex feminin, Anna Maria, o blondă care îi va lua minţile bietului George. Inutil să adaugăm că noul cuplu va colinda din nou globul în lung şi în lat, cu mafia italiană pe urme, în încercarea de a găsi un artefact misterios. Din păcate, povestea nu mai este atât de legată şi bine construită ca în primele părţi, nici măcar apariţia târzie a lui Nico nereuşind să salveze aparenţele. Intervin prea multe elemente slab explicate, adăugate numai din dorinţa de a introduce întorsături spectaculoase în firul epic, şi aşa

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1









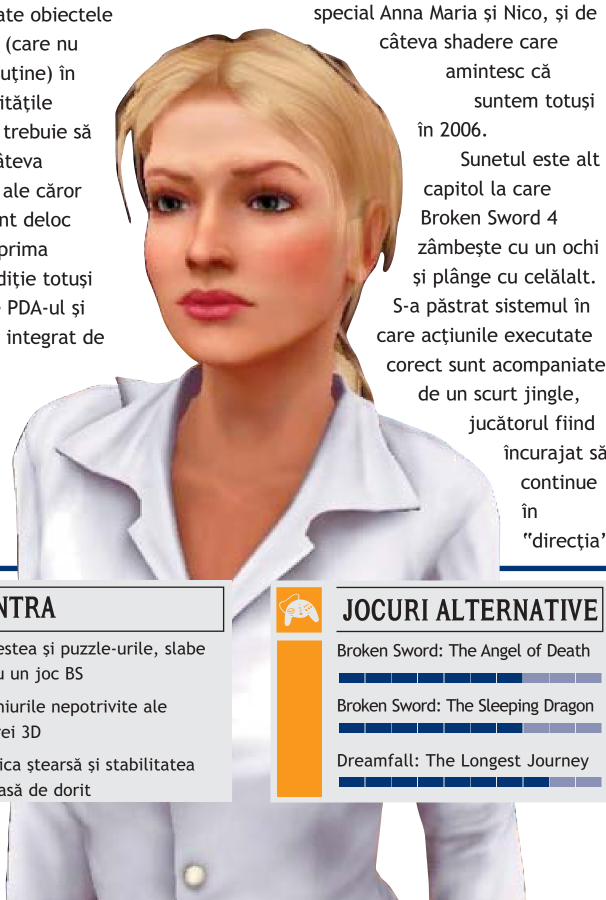


INGREDIENTUL MINUNE: GEORGE STOBBART

Pentru orice iubitor de Broken Sword, un lucru este clar: cuplul George Stobbart - Nico Collard trebuie să fie în mijlocul acțiunii. Broken Sword 4 nu face excepție, însă, din păcate, Nico apare mult mai târziu în joc, responsabilitatea personajului principal căzând pe umerii lui George. Acesta rămâne același glumeț incurabil, cu manifestări evidente de cleptomanie, dar și capabil de gesturi foarte curajoase, interpretat în continuare magistral de același actor, Rolf Saxon, care îi dă "glas" încă de la începuturile seriei.

șubred. Și, pentru a încheia acest capitol legat de poveste (de departe cel mai important dintr-un joc de aventură), pot afirma că producătorii puteau să se chinuiască să realizeze o secvență de sfârșit ceva mai lungă de zece secunde.

Primele jocuri Broken Sword erau niște titluri echilibrate când venea vorba de dificultatea puzzle-urilor care trebuiau rezolvate. Acestea nu erau nici prea grele, dar nici exagerat de ușoare, atrăgând în același timp și jucătorii experimentați, dar și amatorii în căutare de ceva nou. Probabil din dorința de a face din The Angel of Death un joc cât se poate de "old school", producătorii au căzut în păcatul unor puzzle-urilor de cele mai multe ori aiurea realizate. Pe lângă cele câteva enigme logice, Broken Sword 4 este împânat de puzzle-uri care pun până și nervii celor mai liniștite persoane la grea încercare. Ori avem de-a face cu metoda folosește toate obiectele din inventar (care nu sunt deloc puține) în toate modalitățile posibile, ori trebuie să descifrăm câteva manuscrise, ale căror soluții nu sunt deloc evidente la prima vedere. O adiție totuși plăcută este PDA-ul și sistemul său integrat de hacking, prezentat sub forma unor minijocuri care pun ceva neuroni în mișcare. Nu au fost uitate nici scenele de "acțiune" sau puzzle-urile cu lăzi, însă acestea nu mai sunt o componentă principală a jocului, fiind foarte ușor de rezolvat.



Din punct de vedere al prezentării, Broken Sword: The Angel of Death încearcă, însă nu prea reușește. Grafica 3D, deși funcțională, nu este tocmai arătoasă. Locațiile par golașe și nu atrag deloc, animațiile personajelor sunt generaliste, fără pic de personalitate, tot jocul având un aer de nefinisare. Peisajul este salvat de personajele de sex feminin, în special Anna Maria și Nico, și de câteva shadere care amintesc că suntem totuși în 2006.

Sunetul este alt capitol la care Broken Sword 4 zâmbește cu un ochi și plânge cu celălalt. S-a păstrat sistemul în care acțiunile executate corect sunt acompaniate de un scurt jingle, jucătorul fiind încurajat să continue în "direcția" aleasă. Muzica este din nou una de excepție, fiind foarte potrivită situațiilor și locațiilor din joc. Dialogul vorbit, atât de important într-un astfel de joc, este bine interpretat de actorii aleși (Rolf Saxon se întoarce în rolul lui George Stobbart), însă calitatea înregistrărilor lasă de dorit. Nu de puține ori veți auzi un fâșâit deranjant pe parcursul replicilor unui personaj, fâșâit care ia sfârșit când dialogul se oprește.

Nu în ultimul rând, stabilitatea este un alt punct la care al patrulea joc al seriei nu stă grozav. Frecvența ieșirilor în desktop este alarmantă, îndepărtând jucătorii mai puțin răbdători. Noroc cu opțiunea de salvare care poate fi folosită oricând, permițând reluarea jocului dintr-un punct relativ apropiat de cel în care a apărut eroarea.

Sigur, Broken Sword: The Angel of Death face niște pași semnficativi în direcția corectă (controlul point and click 3D), însă nu reușește mai deloc să strălucească la capitolele la care predecesorii săi excelau. Astfel, noua realizare a celor de la Revolution este fără îndoială un joc de aventură peste medie, recomandat în special fanilor primelor trei părți, care însă nu va reuși să atragă noi adepți.

Cosmin Aioniță

PRO
- George Stobbart și personalitatea acestuia
- sistemul point and click 3D
- muzica și interpretarea actorilor

CONTRA
- povestea și puzzle-urile, slabe pentru un joc BS
- unghiurile nepotrivite ale camerei 3D
- grafica ștearsă și stabilitatea care lasă de dorit

JOCURI ALTERNATIVE
- Broken Sword: The Angel of Death
- Broken Sword: The Sleeping Dragon
- Dreamfall: The Longest Journey

VERDICT
Cu multe probleme la mai toate capitolele, BS4 nu se poate ridica la calitatea primelor trei jocuri din serie.

7

VICIUL ŞI SUPLICIUL (2)

În numărul trecut aţi putut citi despre aventurile unui grup de adolescenţi trimişi într-o tabără specială de dezintoxicare pentru cei care suferă de "viciul" jocurilor pe calculator şi navigarea pe Internet. Pentru un plus de adrenalină, tinerii au fost paraşutaţi la mică distanţă de cabană, urmând să îşi găsească drumul sub îndrumarea instructorului Ciobanu. Care însă a suferit un accident relativ fatal din cauza unei paraşute defecte.

Rătăciţi prin pădure, adolescenţii au avut o întâlnire neprevăzută cu un urs, fiind nevoiţi să îşi petreacă noaptea în copaci. Unde îi regăsim de altfel în continuarea poveştii.

După ieşirea bruscă din poveste a instructorului Mocanu, cei rămaşi sunt: Amiloaie, o cunoştinţă mai veche de-a noastră, Fofârlică cel taciturn, Alina cea violentă, Ionel, Nilă, Dănuţ, Eugenia şi duo-ul mitic frate-soră Hector şi Persefona.

Dănuţ tocmai visa că ucisese un căpcăun în World of Warcraft şi că îi picase o sabie epică. Dar nu orice sabie epică, ci una atât de rară încât nici nu exista decât pe câteva servere mai norocoase: "Sabia lungă a lui Teebu". Tocmai se pregătea să o echipeze şi să se laude cu ea tututor prietenilor când descoperi cu stupoare că de mânerul sabiei atârna o etichetă pe care scria "Tauren only – Numai pentru taureni".

Nuuuuuu! răcni Dănuţ. Nu se poate aşa ceva. Nu e corect. De ce doar pentru vaci?! Vreau şi eu să fiu vacă! VREAU SA FIU VACĂ!

Cu acest ultim strigăt războinic, Dănuţ zvâcni brusc din somn şi se prăbuşi din cracă în cracă până ce izbi pământul ca un sac de cartofi.

Eşti un bou! îl apostrofă în loc de "Bună dimineaţa!" o voce feminină.

După ostilitatea deloc ascunsă din tonul ei, Dănuţ o recunoscu fără prea multe probleme pe Alina, care se dovedise aparent ceva mai matinală decât restul. Faptul că se dăduse jos din copac îi dădu de înţeles că ursul se plictisise la un moment dat în decursul nopţii să îi asculte pe indivizii care jucau World of Warcraft în cap, de la un copac la altul şi plecase să caute nişte alternative mai atractive, cum ar fi să se arunce în cap de pe o stâncă suficient de înaltă.

Cei care nu se treziseră deja înainte de prăbuşirea acompaniată de urlete a lui Dănuţ o făcură acum, mai mult sau mai puţin dezorientaţi.

Vacă? Unde? se holbă anxios Amiloaie de jur împrejur, de parcă se aştepta să găsească o cornută pe craca vecină.

După ce se regrupară şi îşi mai dezmorţiră oasele, adolescenţii încercară să recupereze ce mai putea fi recuperat din rucsacii sfâşiaţi de urs. Evident, toate sandvişurile de prin bagaje fuseseră adulmecate şi îngurgitate fără prea multe regrete de urs astfel că grupul trebui să se mulţumească cu ce zmeură mai găsiră prin poiană pentru micul dejun.

Ok, zise Nilă, preluând din nou postul de lider neoficial al grupului, situaţia nu este deloc roză. Suntem pierduţi în pădure, ştim că ar trebui să fie o cabană undeva în apropiere, dar nu ştim în ce direcţie. Nu putem să stăm pe loc şi să aşteptăm să fim găsiţi, deşi în mod sigur cei de la cabană au început să ne caute. Dar nu ne putem permite încă o noapte de dormit în copaci sau sub cerul liber. Noaptea trecută am avut noroc de vreme bună. La noapte s-ar putea să plouă sau să fie mult mai frig. Concluzia, continuă el, este că trebuie să începem să mergem într-o direcţie şi să sperăm că este cea bună. Uitaţi-vă cu atenţie după orice semne de civilizaţie: fum, poteci umblate, marcaje pe copaci. Vom încerca pe cât posibil să mergem la vale şi să căutăm o direcţie în care pădurea se răreşte, în speranţa că vom da de o margine sau de un drum. E toată lumea de acord cu asta?

Membrii grupului aprobară fără prea mult entuziasm.

- Atunci, cu cântec înainte! dădu startul Nilă.

Partea de cântece nu dură foarte mult, pentru că descoperiră destul de rapid că nu aveau foarte multe melodii pe care să le ştie cu toţii (cu excepţia faimosului hit "The Internet is for Porn" şi a şlagărului internaţional "The Stars Are Blind" cântat de Paris Hilton, pe care îl urau cu toţii, dar le rămăsese în cap ca sechelele de după o comoţie cerebrală).

Foamea şi setea începură să îşi spună cuvântul şi entuziasmul iniţial începu să se evapore, mai ales că pădurea părea la fel de deasă în toate direcţiile, cu toate că merseseră deja câţiva kilometri buni.

Situaţia începu să se deterioreze şi mai mult după ce Amiloaie, disperat de foame, mâncase nişte ciuperci nu tocmai comestibile, a căror îngurgitare cauzase nişte efecte secundare dubioase. Mai precis Amiloaie intrase într-o stare de hiperactivitate inexplicabilă şi începuse să se creadă un rogue din World of Warcraft, activitate relativ inofensivă la început, când se mulţumea să se ascundă prin tufişuri şi să sară la ceilaţi strigând "Bau!» sau să încerce fără prea mult succes să le subtilizeze ceva din buzunare, dar care evoluase spre psihotic în momentul în care încercase să înjunghie pe cineva cu un briceag, strigând "Backstab!". Ceea ce era lejer incorect, din moment ce se afla în faţa persoanei, dar să nu intrăm în detalii tehnice.

Cert este că persoana respectivă se nimeri să fie Alina, care era deja destul de iritată de condiţiile în care se găseau, astfel că îl dezarmă în doi timpi şi trei mişcări şi l-ar fi bătut măr dacă n-ar fi intervenit ceilalţi. Amiloaie se mulţumise să se ghemuiască la pământ şi să urle că Vanish este defect şi că Blizzard nu face nimic să îl repare.

Nilă îi delegă pe Ionel şi Dănuţ să îl ţină sub control, luând serios în considerare posibilitatea că va trebui să îl lege fedeleş şi să-l care cu o targă construită ad-hoc din crăci. Din fericire nu fu nevoie de măsuri extreme, pentru că situaţia începu să evolueze aparent spre bine.

- Hei, acolo! arătă Hector spre o zonă în care orizontul părea să se mai lumineze, sugerând un mărginiş.

Marşul grupului de adolescenţi se transformă în fugă şi în scurt timp speranţele lor fură confirmate. Pădurea începu să se rărească şi în scurt timp ieşiră într-o păşune alpină care era populată de o turmă de vaci.

- Ha! urlă Amiloaie. Ştiam eu că există un cow level!

Veştile bune nu se opriră însă aici pentru că Ionel le atrase atenţia spre nişte stâlpi de lemn pe care era cocoţat un cablu de curent electric.

Suntem salvaţi! zise entuziasmat. Tot ce trebuie să facem este să urmăm cablul şi vom ajunge la civilizaţie.

În ce direcţie, mă rog? strâmbă din nas Alina.

Nu contează, oricare e la fel de bună, decise Nilă.

O afirmaţie care urma să se dovedească complet neadevărată în următoarele zece minute.

****

Cablul intrase pe neaşteptate în pământ. La propriu, nu la figurat. După vreo 200 de metri, firul coborâse de pe stâlpi şi şerpuise într-un deal stâncos care adăpostea un soi de peşteră. Intrigaţi, adolescenţii se îmboldiseră unul pe altul să intre, după care ajunseseră să bâjbâie prin întuneric strigând «Aloooo!» , «E cineva pe-aici?», sau în cazul lui Amiloaie, care suferea de un uşor delir, «Ghiţăăăăăă..... Te-aştept diseară la portiţăăăăăă!»

Tocmai când vroiau să părăsească peştera, Ionel descoperi din întâmplare un comutator. Şi din prea mult întuneric, situaţia evoluă spre prea multă lumină. Orbiţi de becurile de sute de waţi care se aprinseseră simultan, mai dură puţin până ce tinerii descoperiră ce ascundea peştera.

Zeci de metri pătraţi erau acoperiţi de ghivece înghesuite unul lângă altul în care creşteau plante înalte de vreun metru şi ceva, asemănătoare cu nişte brăduleţi, dar cu frunze lungi şi subţiri.

- Hmmm, am un tricou cu planta asta! zise Dănuţ.

Alina pufni sarcastic şi îi trase o palmă după ceafă lui Amiloaie care rupsese o frunză şi începuse să o mestece cu o figură bovină.

- E marijuana, tembelule! Numai noi puteam să avem norocul ăsta, în loc să fim salvaţi să dăm de o plantaţie subterană ilegală! Hai să o ştergem până nu se prind proprietarii!

- Cam târziu pentru asta, păpuşă! se auzi o voce răguşită. Proprietarul vocii era un individ cu faţă de buldog, a cărui mână se odihnea pe patul unui Kalashnikov destul de autentic.

Adolescenţii rămaseră fără replică. Doar Amiloaie, cu o privire plecată cu sorcova, bătu entuziast din palme şi strigă:

- Să salvăm lumea de carii!

Dar nimeni nu îl băgă în seamă.

- Hmmmm, ce să mă fac eu cu voi, rânji individul.

- Am eu o sugestie, ridică două degete Dănuţ, ca la şcoală. Ce-ar fi să ne lăsaţi să plecăm şi noi promitem că nu spunem nimănui nimic din ce am văzut aici?

- Hmmm, se gândi paznicul. E o idee, dar cred că ar fi mai eficient dacă n-aţi mai ajunge niciodată acasă. Da, eu zic să încercăm varianta asta, chicoti el, armând Kalashnikov-ul.

Într-un puseu de adrenalină impresionant, Alina alerga deja spre el mormăind printre dinţii încleştaţi «Păpuşă?! Nu-mi spune mie nimeni «păpuşă»!

Cineva stinse lumina. Se auzi un zdrang îndesat şi zgomotul unui corp care colapsează la pământ. Lumina se aprinse din nou.

- Cine nu e gata, îl iau cu lopataaaaa! strigă instructorul Mocanu, învârtind nonşalant o cazma.

După ce studie imperturbabil grupul de copii rămas cu gura căscată, zâmbi:

- Eh, cum vă place în tabără până acum? Suficientă aventură pentru gustul vostru?

Frecându-şi scăfârlia, individul cu figură de buldog se adună de pe jos şi mormăi.

- Parcă era vorba că o să te prefaci că mă loveşti! Puteai să îmi spargi capul, nătărăule!

Instructorul Mocanu se mulţumi să zâmbească machiavelic.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

THE WORLD'S LARGEST
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

FINALA NAȚIONALĂ

28 Sept. - 1 Oct. 2006

ROMEXPO

Organizatori: PGL PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE PROFESSIONAL GAMETTITUDE EXPOTEK

vodafone
AMD 64 Athlon FX
UPC
Astral o companie UPC
HES
UBISOFT
ASESOFT
PCCENTER
gameloft
GIGABYTE TECHNOLOGY
EA ROMANIA
D-Link
PLANTRONICS
RPC
XtremPC
pccoolers.ro



unitedmotors
Yes, there may be limits.
We just don't care.

Showroom & Main Office:
Mario Plaza, Calea Dorobanti 172
Sect. 1, Cod Postal: 010582, Bucuresti
Tel: +4.021.231.21.11
Fax: +4.021.231.38.68

Service:
MvAgusta, Cagiva, Husqvarna, Aprilia, Kawasaki, Aeon.
(Sos. Pipera nr. 44, sect. 2) in incinta
Complex Pipera intrarea din sos. Pipera
Tel: +4.021.233.21.30



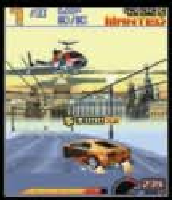
Asphalt™3 Street Rules pe mobilul Orange
şi un concurs cu premii interesante



Premiul 1: 1 pachet consolă Microsoft X-Box cu jocul Splinter Cell Chaos Theory
Premiile 2-11: 1 pachet consolă Nintendo DS cu jocul Asphalt
Premiile 12-62: 1 joc Gameloft pentru mobil gratuit

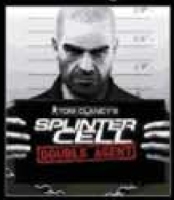
ce trebuie să faci

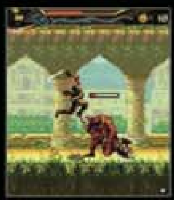
Intră în Orange World > Jocuri > Concursul Asphalt : Urban GT 3, descarcă orice joc din secţiune şi intri automat în concurs. Sau trimite un mesaj scris la **343** (tarif 3 USD + TVA) cu **codul** jocului pe care doreşti să îl descarci:

Asphalt™3 Street Rules

GL 10

2006 Real Football

GL 12

Splinter Cell: Double Agent

GL 13

Prince of Persia: The Two Thrones

GL 15

Air Strike 1944

GL 14

Midnight Casino

GL 18

Vei primi un link pe care trebuie să îl accesezi. După descărcare, salvează jocul într-unul din folderele telefonului tău.

de reţinut

Trebuie să ai un telefon compatibil Java şi serviciul şi setările WAP activate. Perioada de desfăşurare a concursului este 2-31 octombrie. Detalii şi regulament pe www.orange.ro.

gameloft
www.gameloft.com

© 2006 Gameloft. Toate drepturile rezervate. Gameloft, logoul Gameloft, Air Strike: Flight For Freedom™, Midnight Casino™ şi Asphalt: Street Rules sunt mărci înregistrate ale Gameloft în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate numele, mărcile şi imaginile asociate de producători, automobile şi motociclete menţionate sunt mărci şi/sau materiale cu drepturi ale deţinătorilor respectivi. Toate drepturile rezervate. Splinter Cell: Double Agent. Sub licenţă Ubisoft Entertainment. Ubisoft, logoul Ubisoft, Splinter Cell Double Agent şi Sam Fisher sunt mărci ale Ubisoft Entertainment în S.U.A. şi/sau alte ţări. Prince of Persia: The Two Thrones™. Publicat de Gameloft sub licenţă Ubisoft Entertainment. Bazat pe Prince of Persia® creat de Jordan Mechner. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones sunt mărci ale Jordan Mechner în S.U.A. şi/sau alte ţări utilizate sub licenţă. Gameloft este marcă înregistrată a Gameloft în S.U.A. şi/sau alte ţări.

orange™



Bluetooth™





Are you searching for mobility?

Your everywhere mobile office!

Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 processor
15" TFT-LCD XGA
ATI RC300ML Integrated VGA
DVD/CDRW Combo
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 3.2 Kg

Buy and Fly – Super Light

Intel® Centrino® Mobile Technology
14" TFT-LCD WXGA
Intel 855GME Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Bluetooth : USI(USB Interface)
Weight: 2.4 Kg

Powerful Mobile Office

Intel® Centrino® Mobile Technology
15" TFT-LCD XGA
Intel 855GM Integrated VGA
DVD -/+ RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 2.8 Kg

RHS
Your IT Supplier

Str. Plugarilor nr. 10-14, Sector 4, Bucuresti
Tel.: 021 331 00 67, Fax: 021 331 00 51
e-mail: sales@rhs.ro, web: www.rhs.ro